AÇÃO GAMES

ESPECIAL DE NATAL 56 PÁGINAS

3451 - ED. 48 - CR$800,00

EDITORA AZUL

DOSE TRIPLA

ARCADE

SUPER STREET FIGHTER 2

CONHEÇA OS 4 NOVOS

DETONAMOS NO MEGA, SEGA CD E MASTER

SONIC

SNES

ART OF FIGHTING

ALADDIN

SUZUKA 8H

EQUINOX

GRÁTIS

EXCLUSIVOS CARDS ANIMADOS DE STREET FIGHTER 2

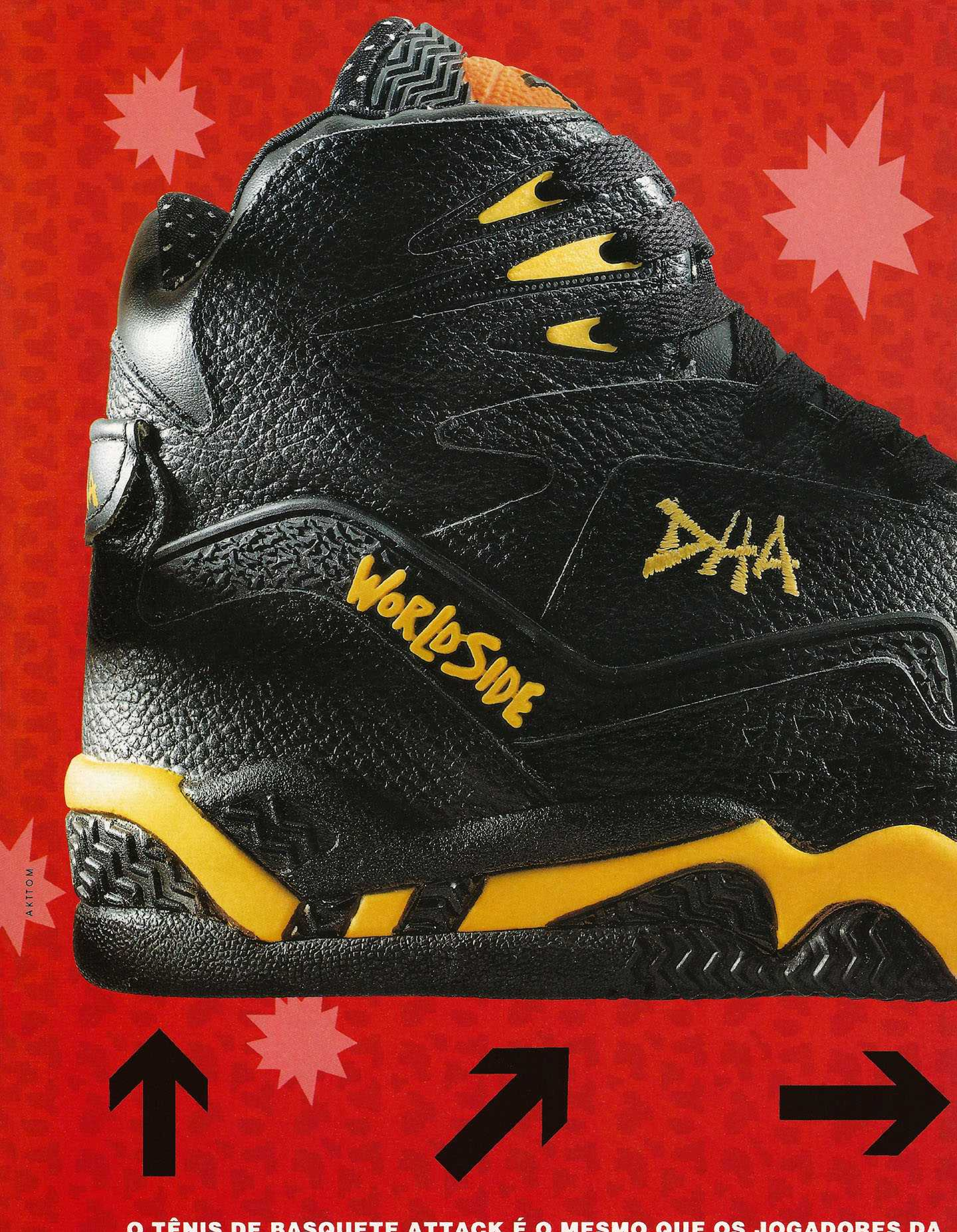
MEGA ANIMAL

REPTILE

COM DEBUG MODE

MORTAL KOMBAT

ISSN 0104-1630
48>
9 770104 163000



O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
DHARMA
EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

W/Brasil
CHIPS
C/ GUARANÁ
ANTARCTICA
Guaraná
Champagne
conteúdo 290 ml
ESTE É O SABOR.

ANIMATION
SOUNDS 2
VIDEO 1
VIDEO 2
MASTERING ALDUS FREEHAND
The Official Adobe Photoshop Handbook
Using MacroMind Director
USER'S GUIDE
digidesign
ADOBE ILLUSTRATOR 3.0
THE OFFICIAL HANDBOOK FOR DESIGNERS
Position: 320.0, 240.0
Scale: 100%
Rotation: 0.0°
Mask: Rectangle
Mask Feather:
Opacity:
Mirror
Reflection Center
640.0, 240.0
Reflection Angle
0.0°
Comp 1
Guaraná
Champagne
ANTARCTICA
Conteúdo 2 Litros
BERKELEY SYSTEMS
STAR TREK
THE SCREEN SAVER
Adobe Streamline
Macintosh
Quadra
WACOM

START

MEGA, SEGA CD E MASTER

SONICMANIA

Três jogos de uma vez só: Sonic Spinball, Sonic CD e Sonic Chaos. Um presentaço de Natal pra você fazer calos nos dedos

SEGA CD

SILPHEED

O superjogo até o final, com dica para dez Continues

SNES

ART OF FIGHTING

POW!!! Até que enfim! O esperado game do Neo Geo chega – e muito bem – para o Super Nes

SNES

ALADDIN

A Capcom não fez por menos e caprichou também nesta versão. Confira!

SHOTS

A Nintendo anuncia sua entrada no mundo dos arcades

E os lançamentos da Playtronic e Tec Toy para o Natal

SUPER NES

Art of Fighting	10
Aladdin	14
Lock On	16
Crash Dummies	18
Boxing Legends of the Ring	21
Equinox	22
Suzuka 8 Hours	23
Dicas	23

MEGA DRIVE

Sonic Spinball	24
Sonic - CD	26
Silpheed - CD	30
Rolling Thunder 3	32
Superdica: Mortal Kombat	34

MASTER SYSTEM

Sonic Chaos	38
Power Strike 2	40

NINTENDO

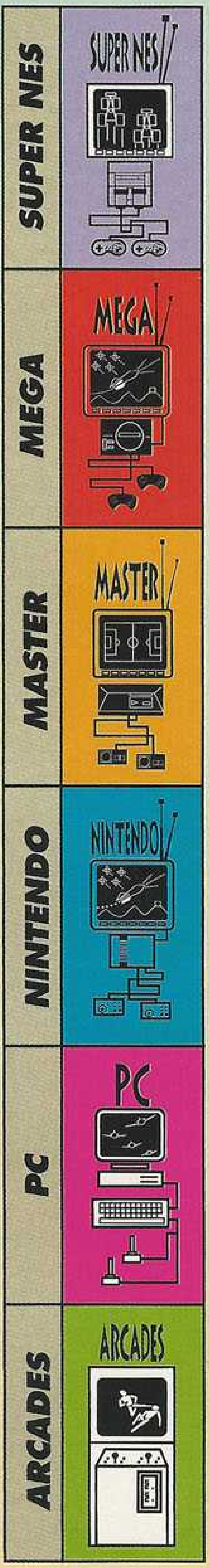
Ms. Pac-Man	42

PC

Beat the House	46

ARCADES

Super Street Fighter 2	48



PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

SOS	*Ajuda aos desesperados*	7
CARTAS	*Um espaço pra você*	7
SHOTS	*O que rola no mundo dos games*	8
AÇÃO GAMES CLUBE	*Anúncios classificados*	52
PRÓXIMA EDIÇÃO	*Leia no nº 49*	54

S.O.S.

PAPALÉGUAS (SNES)

Como eu sei que vocês só dão dicas espertas, gostaria de saber como faço para sair da última fase deste game. Esta fase rola no espaço e parece um grande labirinto. Help! Eu não consigo achar a saída.

EBER FERREIRA QUEIROZ
Guaratinguetá, SP

Fique frio, Eber. A saída da última fase está no canto esquerdo, na parte de baixo da tela. Valeu pela força!!!

GOLDEN AXE 2 (Mega)

Vocês conhecem alguma manha radical para este game? Qualquer dica legal serve.

ALEXANDRE MARTON NETO
São Paulo, SP

Não é que a galera ainda lembra do bom e velho Golden Axe 2? Legal. Se você curte o game, tente esta dica esperta para seleção de fases. Aperte A, B, C e Start na tela de abertura, selecione Options e continue segurando o A. Aperte B e C de novo, vá até a saída (Exit), segure A e aperte B e C mais uma vez até chegar a hora de escolher seu personagem. Segure A e ↑ e aperte B e C pela última vez. Ufa, que trampo. Mas vale a pena. Agora você pode escolher qualquer fase. Fique ligado: aperte e segure os botões para a dica dar certo.

LAND OF ILLUSION (Master)

Socorro! Eu e meu filho já chegamos à pirâmide no Deserto, mas não conseguimos entrar.

MARINA & FRANCISCO DESIDÉRIO
Petrolina, PE

É fácil, mas não dá pra adivinhar. Algumas pedras da pirâmide aparecem com destaque, Marina. Empurre-as. Uma delas é a porta.

CAPITÃO PLANETA (NES)

Por favor, preciso urgentemente das passwords deste jogo. Parabéns para toda a equipe da revista.

ELAINE CRISTINA FEITOZA
São Paulo, SP

Pouca gente detonou este game que a Mindscape lançou em setembro de 92. A password da fase 5-2 deve resolver o seu problema. Lá vai: 829 443. Divirta-se. Ah, a redação agradece os elogios.

HOME ALONE 2 (SNES)

O que eu devo fazer depois de chamar a Pigeon Lady?

RENATA ARANTES ÁLVARES
São Paulo, SP

É sempre bom saber que as meninas também curtem um bom game. Renata, depois de subir no topo da árvore de Natal, aperte Y para a Pigeon Lady aparecer. Daí pra frente é só curtir o final.

WORLD HEROES (Neo Geo)

Como faço para mudar de cenário no modo Death Match quando jogo com um amigo? Outra coisa: certa vez, jogando com Brocken, eu soltei uma magia azul muito louca. O problema é que nunca mais consegui soltar a tal magia.

JORGE DAVID
São Paulo, SP

Vamos por partes, Jorge. No Death Match, a tela (cenário) muda de acordo com o segundo player. Para variar o cenário, basta mudar o segundo lutador. Quanto à magia meio maluca de Brocken, o esquema é o seguinte: ↓ → ↘ + soco. Treine bastante porque é meio difícil, falô?

FATAL FURY (Arcades)

Já que há dois planos neste game, como faço para mudar de um para outro?

RONNIE MARCEL CALLAÇO
Castro, PR

Na primeira versão de Fatal Fury, o jogo muda de plano sozinho. Já em Fatal Fury 2, basta apertar A e B ao mesmo tempo. Este esquema também vale para os Fatal Fury de Neo Geo.

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

REVISTA SÓ DE MEGA

Sou leitor assíduo e colecionador de Ação Games. Tenho um Mega Drive e gostaria de fazer uma sugestão. Em vez de lançar duas revistas multisistemas por mês, porque vocês não lançam uma revista só para Mega e outra apenas para Super NES? Acho que seria bem melhor.

WALQUER DANTAS
São Paulo, SP

Esta questão é simples, Walquer. Nós, da Ação Games, temos um duplo compromisso com o leitor. Dar o serviço mais completo dos melhores jogos e informar tudo o que rola no mundo dos games. E estar bem-informado é também poder comparar os games que você joga com aqueles que pode vir a jogar.

Muitos leitores têm mais de um console, jogam no console do vizinho ou da locadora, pertencem a clubes, trocam máquinas entre si ou vendem seu videogame para comprar outro. Além disso, há os consoles de 8 Bits e vêm vindo os de 32 e 64. Pense um pouco nisso. E escreva de novo. Esse tipo de carta é muito legal.

PIRATARIA EM DEBATE

Na edição 44, vocês disseram que "cópia é sinônimo de pirataria". Discordo completamente. Entendo que pirataria é a cópia com fins comerciais. Se a verdade fosse outra, não existiriam gravadores nem de áudio nem de vídeo. O problema é que, em games, a proporção entre o preço do software (cartucho) e do hardware (console) é absurda. Três cartuchos custam mais que um console!

Sou dono de um Super Magicom. Tenho cerca de 100 jogos e não os comercializo. Só que não uso venda no olho, não tenho perna de pau e nem mão de gancho.

CARLOS G. DE FARIA
Niterói, RJ

A questão dos direitos autorais é delicada, Carlos. Quando você copia uma música em cassete ou um filme em vídeo, mesmo só para curtir em casa, está fazendo uma cópia não autorizada e quem criou não recebe seus direitos autorais. É uma forma de pirataria, sim, que é difícil de fiscalizar e para qual se faz vista grossa.

Com software a coisa é mais complicada. Games ou programas para computador têm um desenvolvimento muito caro, mas são facilmente copiáveis e por um valor irrisório. A gente também acha os cartuchos muito caros. Mas copiar um cartucho em disquete via Magicom é ilegal. Pra piorar, é o Magicom que os piratas usam para fazer cartuchos clandestinos. Além disso, o game vai perdendo qualidade a cada cópia. Os fabricantes, do seu lado, estão conseguindo fazer jogos não-copiáveis, colocando travas lógicas e mecânicas, baterias ou chips como o FX. Por fim, os cartuchos têm memória cada vez maior: ou seja, quem compra um Magicom hoje, pode não conseguir copiar seu jogo favorito amanhã. Não se sinta culpado Carlos, você não tem vocação para Capitão Gancho. Só que nós não recomendados mesmo comprar o Magicom.

NINTENDO DECIDE ENTRAR NA GUERRA DOS ARCADES COM O REALITY

A Nintendo decidiu entrar no segmento dos Arcades e enfrentar sua arqui-rival, a Sega, também nesse terreno. E sua primeira arma será o superconsole de 64 bits que ela está desenvolvendo.

A notícia foi divulgada à imprensa numa fita de vídeo em que a Nintendo dá duas novas informações sobre o Reality. Primeiro, que o console está sendo produzido pela própria Nintendo do Japão e não pela empresa norte-americana Silicon Graphics, que está dando suporte técnico. Segundo, e mais importante, é que a Nintendo decidiu lançar primeiro uma versão Arcade do Reality em 1994, um ano antes do console doméstico, previsto apenas para 95. Com isto, a Nintendo parece estar preparando o seu pulo de gato: entrar de uma vez no generoso mercado de arcades, filão no qual a Sega detona há tempos.

CADÊ O PROTÓTIPO?

Com esse vídeo, a Nintendo pretendeu mostrar que o projeto Reality é pra valer. Afinal, muita gente ficou com as barbas de molho depois daquela novela com o CD ROM do SNES, que até agora não saiu.

A filosofia da Nintendo é lançar novos consoles apenas quando já há jogos com qualidade e em quantidade razoável. E esta é uma ótima política, que mostra respeito pelos consumidores. Mas até agora a empresa não informou ainda se o console rodará cartões magnéticos ou CD (os cartuchos estão praticamente descartados), nem mostrou um protótipo. Enquanto isso, novos consoles, como o 3DO e o Jaguar, vão ocupando espaço.

Imagem de um game do Reality. O vídeo é bonito, mas não mostra nenhum protótipo

PAPAI NOEL COM JOYSTICK

Playtronic e Tec Toy invadem as lojas neste Natal

PLAYTRONIC

Pode ir guardando a grana. A Playtronic está lançando mais de vinte cartuchos de Super NES neste mês de dezembro. São clássicos, como Alien 3 e SF 2 Turbo, e outros mais recentes, como World Heroes e Aero: The Acro-Bat. Yoshi's Safari e Aladdin chegam em lançamento quase simultâneo com os States.

Há fortes indícios de que Mortal Kombat virá antes do Natal. E que o esperado TMNT Tournament Fighters chegará com 16 Mega no começo de 94. Confira a lista dos cartuchos já confirmados.

Spider-Man and the X-Men
Street Fighter 2 Turbo
Super Mario All-Stars
Boxing Legends of the Ring
Tom and Jerry
Arcade's Revenge
Wing Commander
Mario is Missing
Harley's Humongous Adv.
Yoshi's Safari
Super R-Type
Taz-Mania
Alien 3
World Heroes
Battle Clash
Aladdin
The Hunt for the Red October
Wing Commander: The Secret Missions
Road Runner's Death Valley Rally (Papaléguas)
Aero: The Acro-Bat
Rocky Rodent
Bubsy

Street Fighter 2 Turbo

TEC TOY

Está todo mundo ansioso pra jogar Sonic Spinball (Mega), Sonic CD e Sonic Chaos (Master e Game Gear), prometidos para dezembro e já debulhados nesta edição de Ação Games. Mas nem só de Sonic vive a Tec Toy. A representante da Sega no Brasil está lançando vários games para o Natal. A empresa caprichou na fornada de CDs, que inclui jogaços como Road Avenger e Silpheed. E não descuidou dos cartuchos para Mega Drive e Master. Confira.

MEGA

Street Fighter Special Champion Edition
Aladdin
Gunstar Heroes
Wimbledon
Landstalker
B.O.B.
Tecno Clash
Jungle Strike
Capitão América
General Chaos

MASTER

Star Wars
Ultimate Soccer
The Flash
A Turma da Mônica

Gunstar Heroes

B.O.B.

Ultimate Soccer

SNK LANÇA NOVO ARCADE

Bem na maciota, a SNK mostrou seu novo console no dia 21 de outubro, durante uma feira em Anaheim, na Califórnia. A maravilha ainda não tem nome. Só se sabe que terá "pelo menos" 32 bits. O console não terá uma versão doméstica. Mas poderá funcionar como um "upgrade" para o Neo Geo arcade. Dá pra botar uma fé?

MORTAL KOMBAT 2

Confirmadaço. A Midway vai lançar a seqüência de Mortal Kombat para os arcades. Será que vai sair também para Mega e SNES? Fique ligado. Vem coisa de outro planeta por aí!

Yoshi's Safari é divertido e difícil. Para jogar com a bazuca

World Heroes é um clássico de luta

TRADEWEST E OCEAN VÃO FAZER GAMES PARA O JAGUAR

OK, o Jaguar é lindo e maravilhoso. Console de 64 bits por 200 dólares parece barbada. Mas e os games, hein? Quem é que vai comprar uma máquina poderosa se o combustível não está no mercado? Afinal, serão apenas cinco carts no mercado até o final do ano. Foi pensando nisso que a Atari assinou contrato de produção de jogos com 20 softhouses. A maioria delas é pequena e desconhecida. Mas tem gente manjada no pedaço.

As principais são Tradewest (do inimitável Battletoads), Ocean (que ganhou fama depois da versão-cabeça de Jurassic Park para SNES) e U.S. Gold (especializada em games pra computador e criadora do já clássico Flashback). Não deixa de ser um bom começo. Mas ainda é pouco. Será que a Capcom, a Konami ou a Electronic Arts não vão entrar na dança? Quem viver verá!

MAIS PANCADARIA

Pancada é com a SNK mesmo. A Takara já confirmou seus lançamentos para o ano que vem. São todos versões de games de luta do Neo Geo. World Heroes 2 e Samurai Shodown para Super NES e Fatal Fury 2 para Mega e SNES. Oba!!!

Cenários deslumbrantes e inimigos de outro planeta. Será que Samurai Shodown vai detonar no SNES?

BUBSY NA TV

Depois de Sonic, chegou a vez de Bubsy, o gato esperto, estrelar um desenho animado na TV norte-americana. Até o momento, a Accolade só acertou a produção de um episódio de meia hora. Se a moçada curtir, vira semanal na certa.

Bubsy tem tudo para ser um desenho animal. O visual do game comprova

SUPER SF 2 PRA AMERICANO VER

A Capcom deixou os gringos babando. Escolheu quatro cidades (Nova York, Chicago, São Francisco e Los Angeles) para mostrar o arcade Super Street Fighter 2 em primeiríssima mão, no começo de setembro. A galera chapou. Filas imensas foram registradas nas quatro cidades. O sucesso foi tão grande que a softhouse resolveu mandar 4000 máquinas de SSF 2 para os States. Um recorde que nenhum outro arcade conseguiu atingir. Ninguém segura esse SSF2.

SEGA CD

Wolfchild
Road Avenger
Hook
Jaguar
Joe Montana Football
Silpheed

Jaguar

GAME PSICODÉLICO

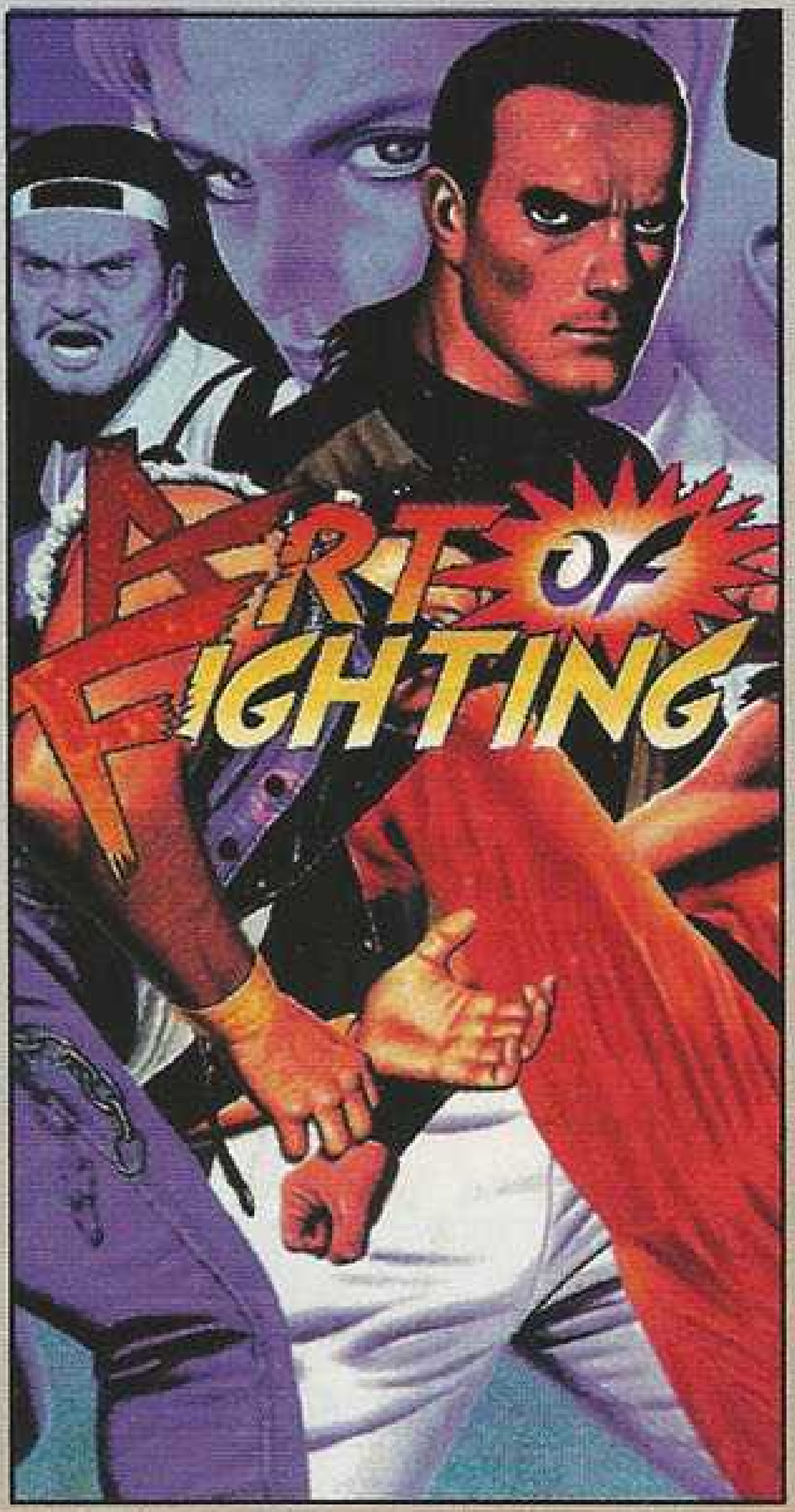
Guarde este nome. Twisted é um dos primeiros games pra 3DO da Electronic Arts. O jogo é coisa de maluco, com referências ao psicodelismo e à computação gráfica. Um turbilhão de cores e imagens do além. Pra pirar se divertindo!

AMERICANOS GANHAM FLIPERAMA SÓ DA SEGA

Imagine um fliper só com arcades da Sega. Pois é, isso já rola no Japão. Agora é a vez dos States. O pomposo Luxor Hotel, da cidade de Las Vegas, vai abrigar o novo projeto. Segundo a própria Sega, a coisa deve ficar pronta no início de 94.

ART OF FIGHTING / KAC
Luta — 1 ou 2 jogadores — 16 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

CONHEÇA A



Art of Fighting é um dos melhores games de luta do planeta. E é mais um clássico da softhouse SNK que pula do Neo Geo para o seu Super NES. Pergunta: como transportaram para o Super NES um game que tem quase 100 Mega de memória na versão original? Não, não ficou ruim como o que fizeram com Fatal Fury. Os 16 Mega do cartucho para SNES fazem milagre! Um detalhe interessante deste game é que cada lutador tem dois medidores: o de energia e o de magia. Enfim, o jogo está bom pacas... Até os gráficos e o som ficaram legais.

A história

Tudo começa quando a irmã de Ryo, Yuri, é raptada pelo misterioso vilão Mr. Big. Se você jogar no modo 1P STORY MODE, pode lutar com o próprio Ryo ou com seu amigo Robert, tendo que encarar um montão de combatentes antes do duelo final com Mr. Big. Depois disso, você precisa enfrentar o último chefe, Karate, que tem poderes iguais ou maiores que os dois heróis deste game. Nos outros modos, o pau rola livremente e você luta contra o computador ou outro jogador, podendo usar qualquer lutador, inclusive os chefes.

FASES DE BÔNUS

Após a segunda luta vencida no modo 1P STORY MODE, já pinta a primeira tela de bônus. Você escolhe um dos três tipos de desafios.

QUEBRAR GARRAFAS - Durante 9 segundos, tente apertar o botão X no momento em que o macador estiver no máximo

TREINAR SUPERMAGIA - Você tem 30 segundos para detonar este alvo, atirando cinco supermagias

QUEBRAR BARRAS DE GELO - Durante 9 segundos, fique apertando o botão X várias vezes com rapidez, tentando acumular o maior nível de força para quebrar a maior quantidade de barras de gelo possível

ROBERT GARCIA & RYO SAKAZAKI

RYO É MUITO PARECIDO COM KEN, DE STREET FIGHTER 2. MAS, EM ART OF FIGHTING, ELE SE EQUIVALE A ROBERT. ATÉ OS COMANDOS SÃO IDÊNTICOS. SÓ QUE ROBERT É O MAURICINHO DO JOGO, LUTANDO TODO CHEIO DE POSE OS DOIS SÃO RÁPIDOS E CHEIOS DE GOLPES.

MAGIA PEQUENA - ↓ ↘ → + X

PÉ DE FOGO - ↙ → + Y

SUPERMAGIA - → ← ↙ ↓ ↘ → + X (COM O MARCADOR DE MAGIA COMPLETO)

SEQÜÊNCIA DE CHUTES - → ← → + R

DRAGON PUNCH - ↓ ↓ ↘ + X

SEQÜÊNCIA APELATIVA - ↓ ↘ → + R + X (COM LIFE BAIXO E MAGIA COMPLETA)

NO OPTIONS, VOCÊ PODE DEFINIR O NÍVEL DE DIFICULDADE (1 A 8), O TEMPO DE CADA ROUND (30, 60, 99 SEGUNDOS OU SEM LIMITE) E A QUANTIDADE DE ROUNDS (1 OU 3)

COMANDOS

Os comandos deste game são totalmente configuráveis. Eis a nossa sugestão e alguns toques sobre golpes e movimentos gerais. Todas as setas valem com seu lutador à esquerda.

X	Socar e recarregar magia
Y	Chute
R	Jogar o adversário
A	Chamar inimigo pra briga e roubar sua magia
← ← encostado no inimigo	Afastar-se rapidamente
→ → longe do adversário	Aproximar-se rapidamente
R encostado no canto da tela	Pular por cima do adversário
R + R encostado no canto da tela	Voar por cima do adversário e chutá-lo

GALERA

SÃO DEZ LUTADORES. ESCOLHA OS SEUS PREFERIDOS E VEJA OS GOLPES ESPECIAIS DE CADA UM

RYUHAKU TODO

TODO É UM SAMURAI CHEIO DA PINTA, MAS COM POUCOS GOLPES. FIQUE COM O PRINCIPAL.

MAGIA DAS LÂMINAS - ↓ ↘ → + X

LEE PAI LONG

LEE É UM LUTADOR MASCARADO QUE USA GARRAS AO ESTILO WOLVERINE. COM ELE, DÁ PRA QUEBRAR O GALHO!

GIRADA EM CIMA - ↓ ↘ → + Y

GIRADA EMBAIXO - ↓ ↘ → + X

SUPERPORRADA - → ← → + R

SEQÜÊNCIA DE CHUTES - ↙ → + Y

JACK TURNER

JACK É UM BRUTAMONTES PANÇUDO, TODO METIDO A "FROM HELL". ELE É LENTO, MAS FORTE PACAS.

RASTEIRA - ↓ ↘ → + Y

VOADORA - ↙ → + Y

SOCO DE FOGO - ↓ ↘ → + X

MICK ROGERS

MICK FAZ O ESTILO "RASTAFARI", COM CABELOS "DREADLOCK" E TUDO MAIS. TEM BOA ENVERGADURA E É RÁPIDO.

MAGIA EMBAIXO - ↓ ↘ → + Y

MAGIA EM CIMA - ↓ ↘ → + X

KING

TODO JOGO DE LUTA PRECISA TER UMA MUSA. E KING É BOA LUTADORA, APESAR DE SER UM POUCO FRACA.

MAGIA - ↓ ↘ → + Y

SEQÜÊNCIA DE GOLPES - ↓ ↙ ← + Y

JOELHADA - ↙ → + Y

JOHN CROWLEY

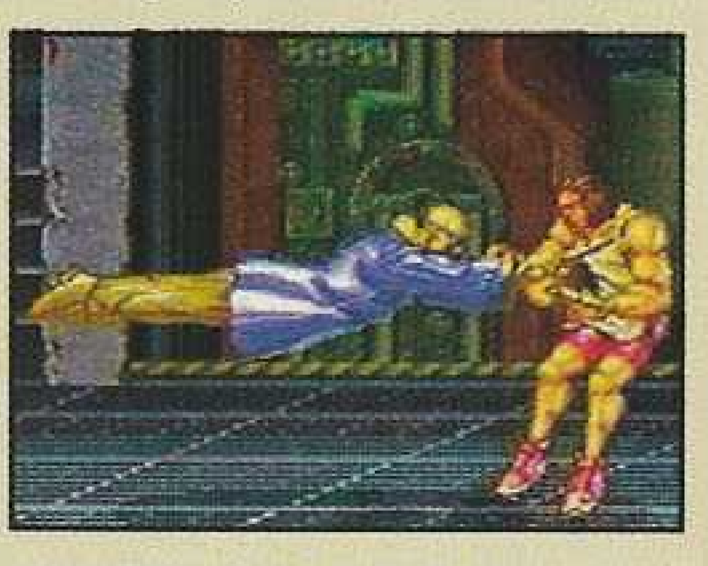
É O GUILE DESTE GAME. ATÉ O CENÁRIO DESTE CARA IMITA O DO LUTADOR DE STREET FIGHTER 2.

MAGIA - ↓ ↘ → + X

GIRO NO ALTO - ↙ → + X

MR. BIG

Ele é o subchefe do modo 1P STORY MODE. Mr. Big luta utilizando dois bastões. Ele é rápido e forte, mas, gozado, não consegue pular.



TORPEDO - ↓ ↘ → ↗ ↑ + X

MAGIA NO CHÃO - ↓ ↘ → + X

? (KARATE)

É o chefão do jogo. "?" é um Ryo mais forte e mais rápido. Ele é meio velho, mas poderoso.

MAGIA GRANDE - → ← ↙ ↓ ↘ → + X (COM A MAGIA COMPLETO)

PÉ DE FOGO - ↙ → + Y

SEQÜÊNCIA ANIMAL - → ← → + R

SEQÜÊNCIA APELATIVA - ↓ ↘ → + R + X (COM LIFE BAIXO E MAGIA COMPLETA)

SUPER NES

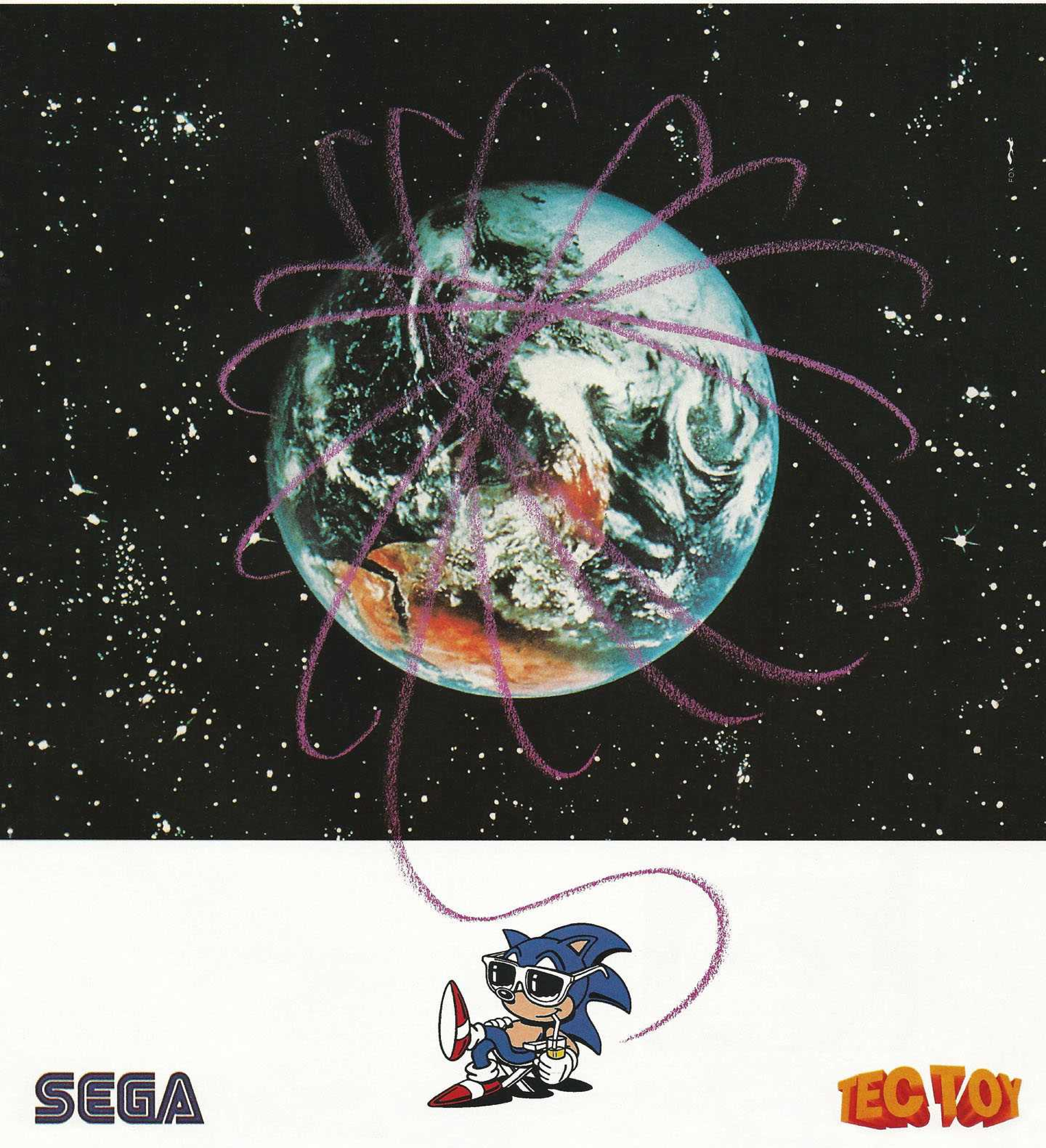
OS GOLPES APELATIVOS TIRAM MAIS DA METADE DA ENERGIA DOS INIMIGOS

NOVAS AVENTURAS DO SONIC.

FANTASTIQUE! - **Sonic Chaos** é uma super aventura para Master System e Game Gear, onde Sonic e Tails precisam recuperar as 6 Esmeraldas Caóticas antes que o Dr. Robotnik o faça. - GREAT! - **Sonic Spinball** para Mega Drive foi feito especialmente pra quem se amarrou na fase Casino Night do Sonic 2: você vai enfrentar o sistema de defesa da nova fortaleza do - ele mesmo! - Dr. Robotnik, um incrível fliperama, com várias passagens secretas e super realismo no pinball. - バンクの最大の特徴! - **Sonic CD** juntou o melhor dos cartuchos do Sonic com coisas que só o CD faz: trilha sonora com 35 rocks de verdade, muito mais movimentos, loopings e fase de bônus 3D e uma surpresa: Amy Rose, a namoradinha do Sonic - raptada sabe por quem...? Adivinhão. Só o Sonic poderia ser rápido o bastante para estar nos 4 cantos do mundo ao mesmo tempo. Corra e seja o primeiro deste planeta a jogar os novos cartuchos.

© 1993 SEGA

LANÇAMENTO MUNDIAL SIMULTÂNEO.



Aladdin

Nesta você se deu bem. Seu SNES acaba de receber mais um belo game da Capcom. Comparando esta versão com a de Mega Drive, Aladdin do SNES é mais fiel ao roteiro do do cinema. Mas os gráficos para o Mega ficaram mais parecidos com os do desenho Disney. No final, os dois games trazem muita ação e todos saíram ganhando: dá pra jogar as duas versões sem enjoar.

ALADDIN / Capcom
Ação — 10 Mega — 1 jogador

EM BUSCA DA LÂMPADA

A HISTÓRIA É A MESMA DO CINEMA: ALADDIN, ENGANADO POR JAFFAR, PRECISA CONSEGUIR A LÂMPADA NA CAVERNA DAS MARAVILHAS, MAS ACABA FICANDO COM ELA. DEPOIS, COM A AJUDA DO GÊNIO, PRECISA ENFRENTAR O VIZIR JAFFAR PARA FICAR COM A PRINCESA.

DAMOS O GAME ATÉ O FINAL, COM AS PASSWORDS ENTRE PARÊNTESES. SAQUE TUDO SOBRE AS OITO FASES NORMAIS E AS DE BÔNUS. USE OS TOLDOS COMO TRAMPOLINS E AS MAÇÃS PARA ATIRAR NOS INIMIGOS.

Os vasos verdes escondem quase sempre algum item legal. Pule sobre eles

Os itens mais chocantes, inclusive o escaravelho, estão guardados geralmente nos baús. Para abri-los, pule neles

FASE DE BÔNUS

Você só consegue jogar a fase de bônus se pegar o escaravelho. A estrela vale um Continue, o coração completa o marcador de energia e o Gênio completa toda a energia e acrescenta um coração ao seu marcador. Se acertar 1 ou 2 UP você ganha vidas extras.

Aperte qualquer botão duas vezes: uma vez para girar a roleta e a outra para que ela pare

ESTÁGIO 1

Você começa dando rolê no mercado. Use as balizas na parede para cortar caminho e tome cuidado com os arqueiros. Procure sempre se jogar flutuando para pegar mais diamantes.

Desvie-se das cobras que saem dos vasos

Jogue maçãs no guarda da escada e saia fora para não ser atingido pelo barril

Pule e se agarre neste pano e desça à milhão pela corda

Chefe - Pule na cabeça deste gordão antes que ele dê espadadas

COMANDOS	
A	Atirar maçã
B	Pular
R	Cair planando
Y apertado	Correr
↓	Abaixar-se

ESTÁGIO 2
(GÊNIO, ABU, ALADDIN E SULTÃO)

Este estágio rola na Caverna das Maravilhas. Use as estalactites para pular as carreiras de espinhos. Na ponte de pedras, passe rapidamente, senão ela cede e você toma um capote fatal. Cuidado com as pedras que caem do teto.

Pule nesta arca e tente pegar o escaravelho

Ao cair no ninho dos tesouros, dê altas cacetadas na caveira depois das espadadas...

... e encontre o tapete voador!

ESTÁGIO 3
(JAFFAR, ABU, JASMINE E GÊNIO)

Neste estágio, você precisa sair da caverna. Nunca deixe Aladdin sumir pelos cantos da tela, senão você perde uma vida.

Com o tapete vermelho, não deixe a onda de lava encostar em você e tome cuidado com pedras e paredes

ESTÁGIO 4
(GÊNIO, JAFFAR, JAFFAR E ABU)

Você está dentro da lâmpada e vai ter de dar uma de acrobata. Pule as plataformas com cara de gênio e fique esperto para não cair pelo fundo da tela.

Olha o gênio dando uma força, criando plataformas "mutcho" loucas pra você. As nuvens são as melhores

Pegue carona nestes balões, mas pule antes que estourem e não suba demais, pois costuma haver espinhos no teto

Esta parte do game é um subidão da hora. Pule de língua em língua de gênio para escalar na moral

ESTÁGIO 6
(JASMINE, JAFFAR, SULTÃO E JASMINE)

Esta fase é refresco. Parece uma fase de bônus.

Dê um rolezinho de tapete voador com a princesa e tente pegar todos os diamantes que estão no céu

ESTÁGIO 7
(JAFFAR, JASMINE, ALADDIN E JAFFAR)

Aqui os espadachins são perigosos. Atenção para as espadas que saem das paredes. Corte caminho pelas luminárias.

Pule na argola do teto para alterar a posição dos trilhos e a trajetória da plataforma

Chefe - É o próprio Jaffar. Pule no cetro-serpente e salte na sua cabeça seis vezes. Todos os raios são mortais

ESTÁGIO 8
(ALADDIN, JASMINE, ABU E SULTÃO)

Jaffar, inconformado com a vitória de Aladdin, transforma-se numa serpente. Eis o duelo final!

Pule sobre os ovos da serpente, pegue impulso e pule na cabeça oito vezes. Salte e aterrisse flutuando quando ela afunda no fogo

ALADDIN COMEÇA LEGAL E BASTANTE EMOCIONÁNTE. O MEIO DO JOGO É ENJOATIVO, MAS O FINAL É ANIMALESCO

ITENS	
	Vale vida extra
	Completa toda a energia e dá um coração
	100 valem um coração de energia
	Vale 3 esmeraldas
	Completa um coração de energia
	Item obrigatório para planar
	Repõe toda a energia gasta
	Vale uma fase de bônus
	É a arma de Aladdin

ESTÁGIO 5 *(ABU, ALADDIN, GÊNIO E JASMINE)*

Muita areia nesta fase egípcia. Dica: a areia não leva você enquanto estiver abaixado.

Pegue um coração no baú e um rubi no buraco

Pegadinha: olha a cabeça de esfinge com ar ameaçador...

... que não passa de uma fantasia de Abu. Sacanagem, né?

LOCK ON / Vic Tokai

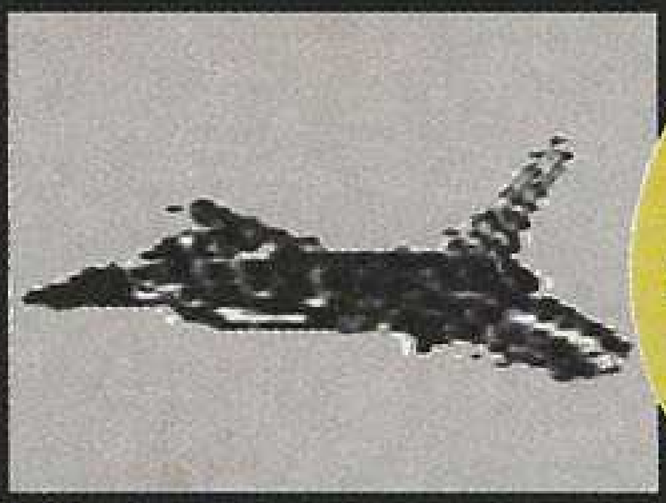
Simulador | 8 Mega | 1 jogador

Fãs de simuladores de vôo, até que enfim pintou um game de aviões à altura de um Wing Commander. Lock On tem a manha de ser um simulador sem chatice. Coisa rara! As situações são bastante dinâmicas, maior correria! Isto não deixa o jogo "cabeça" demais. E a softhouse Vic Tokai caprichou nos detalhes. Há vários tipos de mísseis, caças e missões. Com gráficos bonitos e sóbrios, Lock On pode ser jogado por pirralhos ou marmanjos. Mande ver!

OS AVIÕES

O jogo traz quatro caças da hora. Mas até onde debulhamos, o game dá apenas dois caças para escolher em cada missão

F-14D SUPER TOMCAT



FS-X

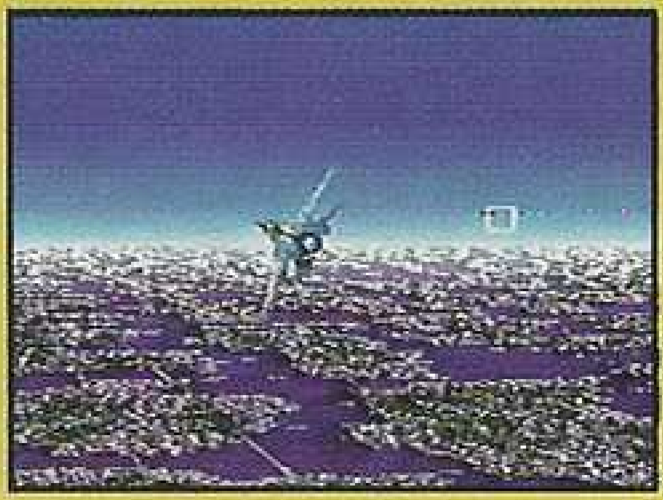
A-10A THUNDERBOLT 2

TORNADO IDS

DICAS GERAIS DE PILOTAGEM

Na Fase 1 você precisa detonar vinte e um caças inimigos. O radar, no painel, quebra o maior galhão. Os pontos vermelhos correspondem aos caças adversários e os brancos são mísseis. Escolha o avião Thunderbolt 2 na Fase 2.

A inscrição LOCK indica que há um míssil atrás de você. Desvie-se e solte um flare



Fique de olho atento na sua mira, que é esse quadradinho pequeno, à direita

O chefe da Fase 1 é um caça muito rápido. Acerte três mísseis para detoná-lo

Destrua duas bases vermelhas nesta ilha da Fase 2. Desça rasante, mas com cuidado

Na Fase 3 detone dois mísseis em 30 segundos pra faturar duas vidas extras

Na Fase 4, você precisa acabar com vinte e seis aviões inimigos mais um chefe pentelhão

ARMAS

Há vários mísseis a seu dispor. A cada missão, você só tem direito de utilizar dois tipos deles, definindo a quantidade de cada um.

SIDEWINDER - Segue o rastro deixado pelo caça inimigo

SPARROW - É o famoso míssil teleguiado. Melhor que o anterior

NAPALM - Explode num grande raio de alcance, podendo destruir mais de um inimigo ao mesmo tempo

MAVERICK - Funciona como o Napalm, mas tem menor alcance

COMANDOS

No modo normal, ↑ aumenta a altitude e ↓ diminui. O modo reverse simula os comandos de um avião de verdade: ↑ abaixa a altura e ↓ faz o caça subir.

A - Míssil 1

B - Míssil 2

X - Flare

Y - Metralhadora

R - Aumenta velocidade

L - Diminui velocidade

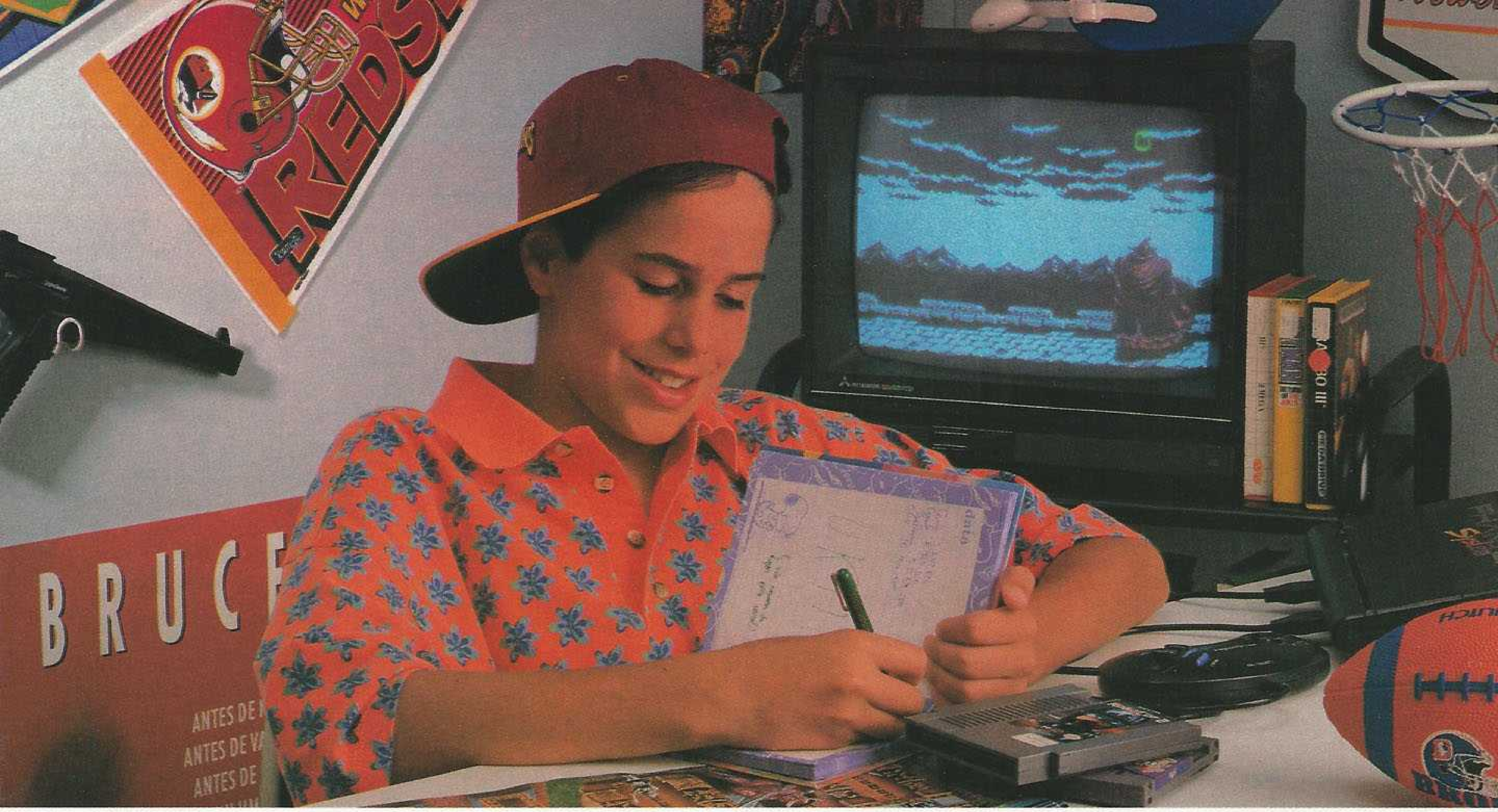
↓ + R - Dar looping

→ + R - Dar giro

NÃO FIQUE MARCANDO: VÁ ATÉ O OPTIONS E COLOQUE CINCO CONTINUES

USE OS GIROS PARA DESVIAR DOS MÍSSEIS

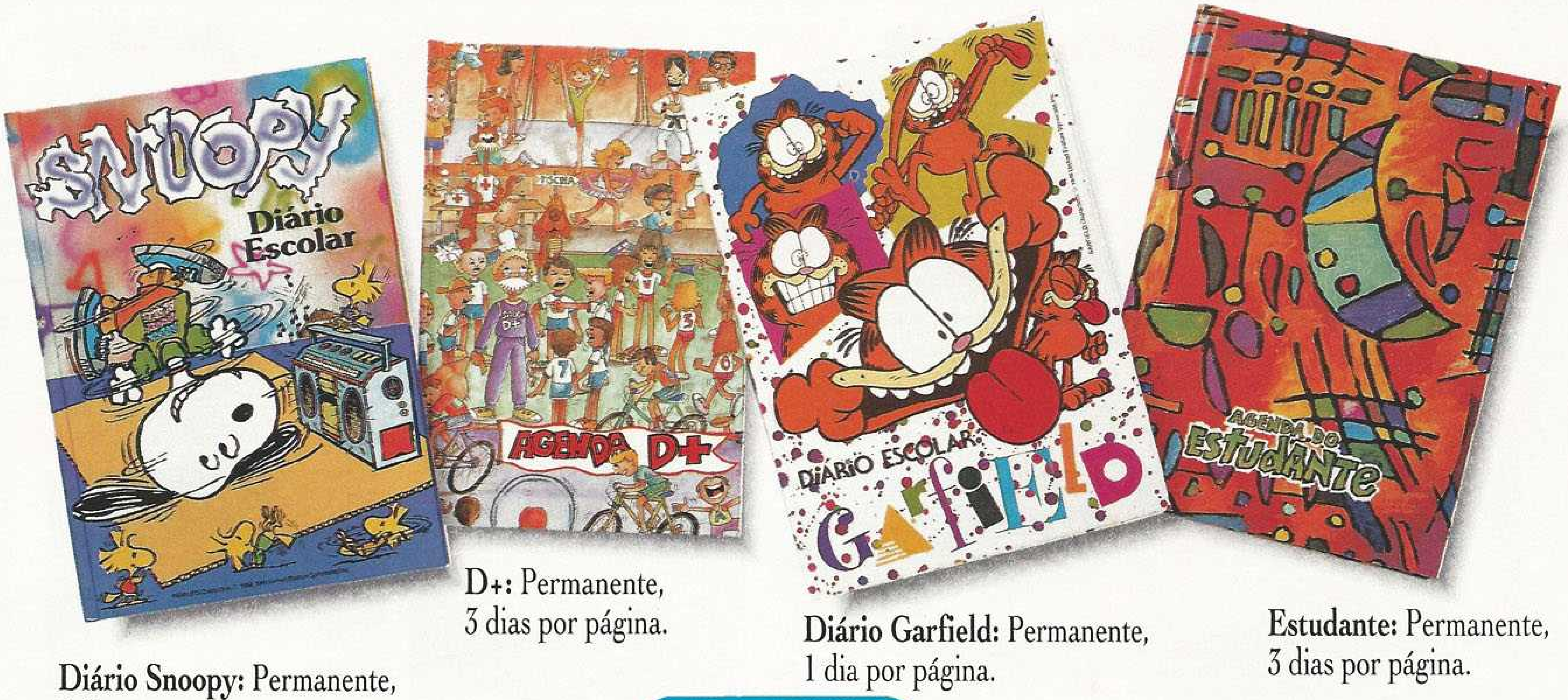
SE UM MÍSSIL ACERTA SEU AVIÃO, VOCÊ PERDE UMA VIDA. MAS SE VOCÊ TOMA UM CAPOTE, PERDE UM CONTINUE MESMO



Diário de guerra.

Programe seus combates numa agenda Tilibra.

MPM LINTAS



Diário Snoopy: Permanente, 1 dia por página.

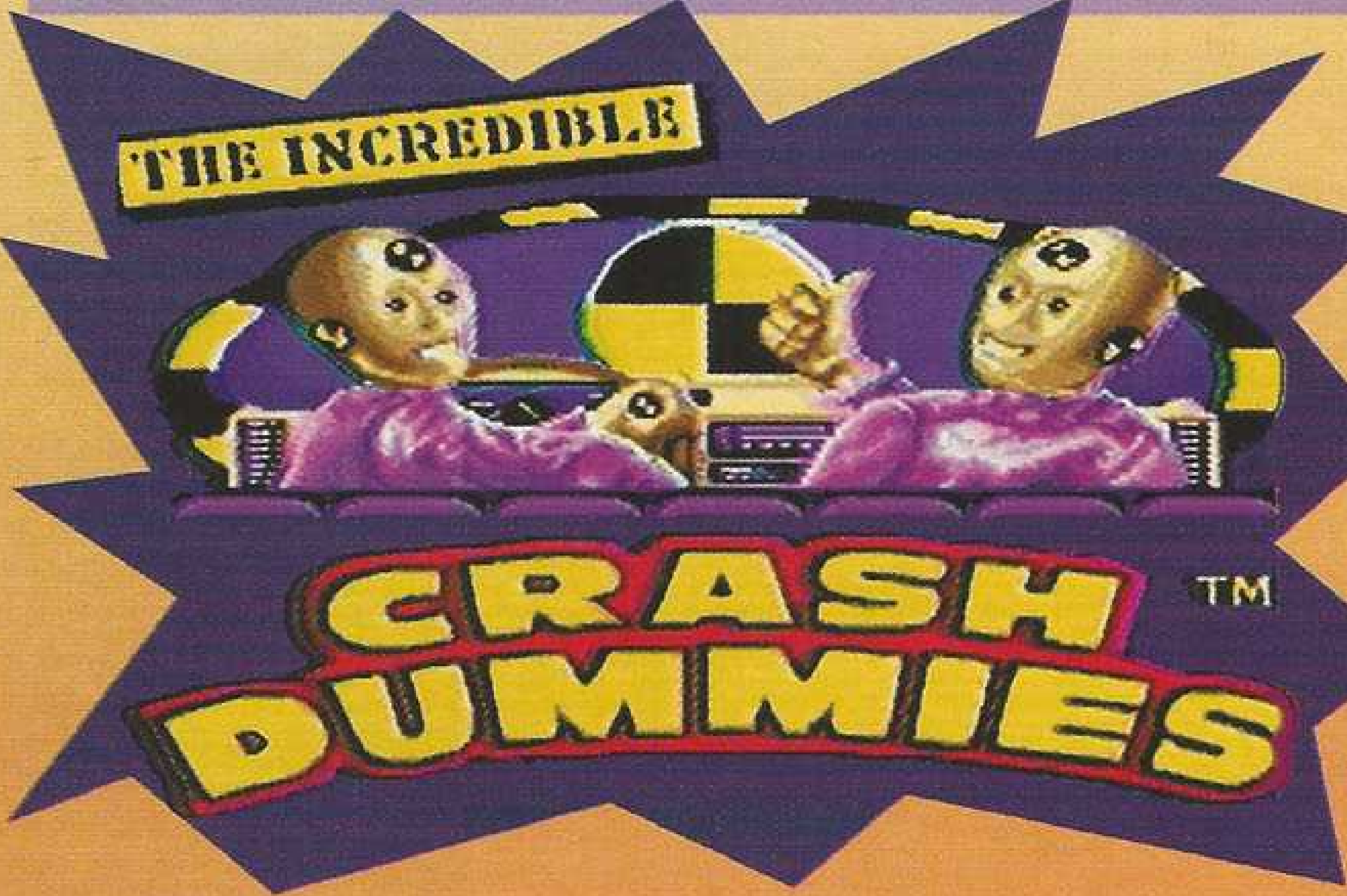
D+: Permanente, 3 dias por página.

Diário Garfield: Permanente, 1 dia por página.

Estudante: Permanente, 3 dias por página.

tilibra
Produtos de Papelaria

A Coleção de Agendas Tilibra 94 já está à venda nas boas papelarias.



Imagine uma dupla aloprada como a de Wayne's World no meio de uma fábrica. Pois você imaginou este game. Crash Dummies são dois bonecos de teste meio loucos. Você assume a pele de um deles e tem a missão de ir atrás do Dr. Zub, um cientista sacana que domina a técnica de construção do T9000. O game tem muito de Wayne's World. Os cenários ficam se mexendo, os efeitos sonoros são engraçados e a dinâmica é parecida. Só que, em vez das guitarras e palhaçadas do filme, rolam chaves de roda e de fenda.

O lance mais legal é que você vai perdendo partes do corpo à medida que leva pancadas. Primeiro perde um braço, depois uma perna e...adeus vida. Pegue chaves de fenda para recuperar as partes perdidas. E divirta-se com os trejeitos toscos do seu boneco.

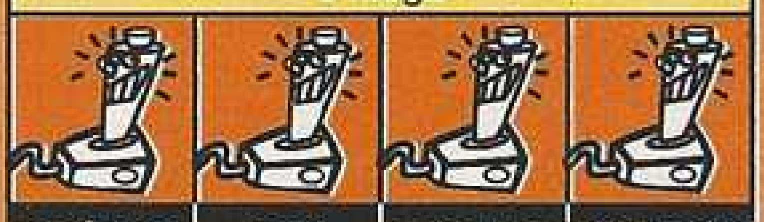
Balança mas não cai

Seus movimentos variam de acordo com as partes do corpo que você tem. Ou seja, seus pulos são maiores com o boneco inteiro e menores quando está sem braços ou pernas. Dá um trampinho até pegar as manhas, pois o controle não é dos melhores.

Crash Dummies é um game estranho. O visual não faz feio e os efeitos sonoros são legais. As fases são meio grandinhas e o desafio é bem aceitável. O problema é que o jogo é muito repetitivo. Você pula sobre os inimigos ou joga chaves neles, anda de balão desviando de perigos e tem de procurar chaves de fenda o tempo todo. O game é muito legal, mas nós achamos que poderia ser melhor. Vale a pena você conferir.

PERSONAGEM DESMONTÁVEL

CRASH DUMMIES / LJN			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



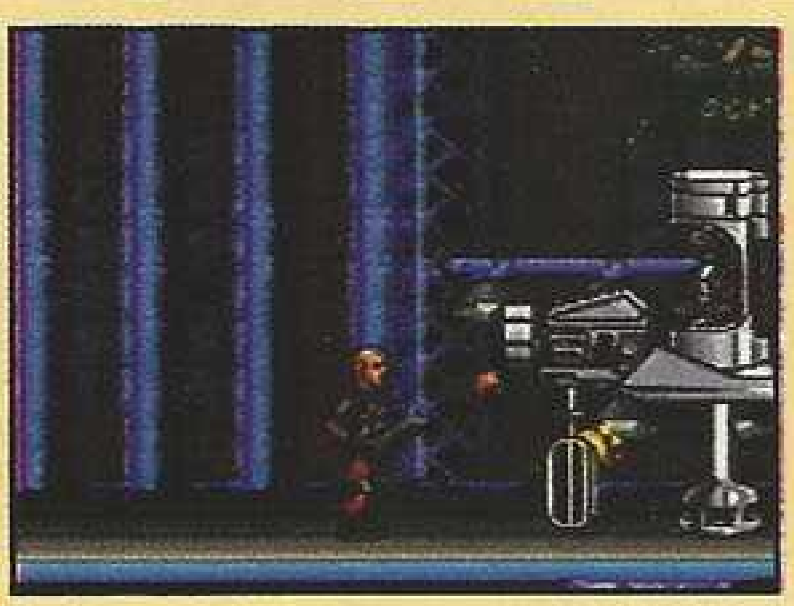
ITENS

(chave de fenda)	ENERGIA
(chave)	VALE 3 CHAVES
(raio)	VOCÊ ANDA MAIS RÁPIDO

UM GAME MUITO LOUCO

Depois de acabar um nível, rola uma fase de bônus. O visual varia, mas o esquema é o mesmo: pular os obstáculos sem esbarrar em nenhum

Mais duas fases de bônus. Se quiser apelar, vá pausando aos poucos para sacar a localização dos obstáculos



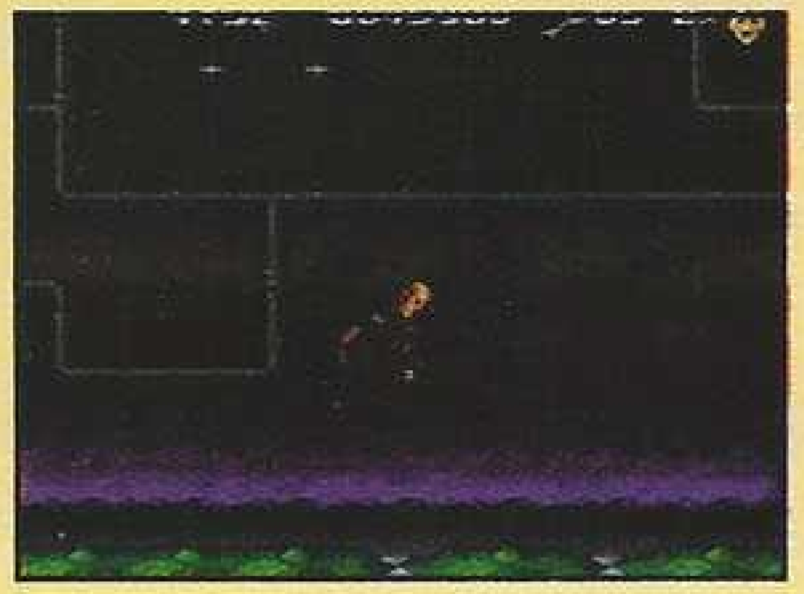
O primeiro chefe é uma batedeira desengonçada. Comece jogando a chave de boca e, em seguida, pule em cima dela

Você tem só um minuto para acabar com este chefe-guindaste. Jogue chaves e fuja da sua bola de ferro. Quando ela parar de rodar, ataque-o

CRASH. Estes caras são mesmo uns palhaços. Atrapalhados pacas

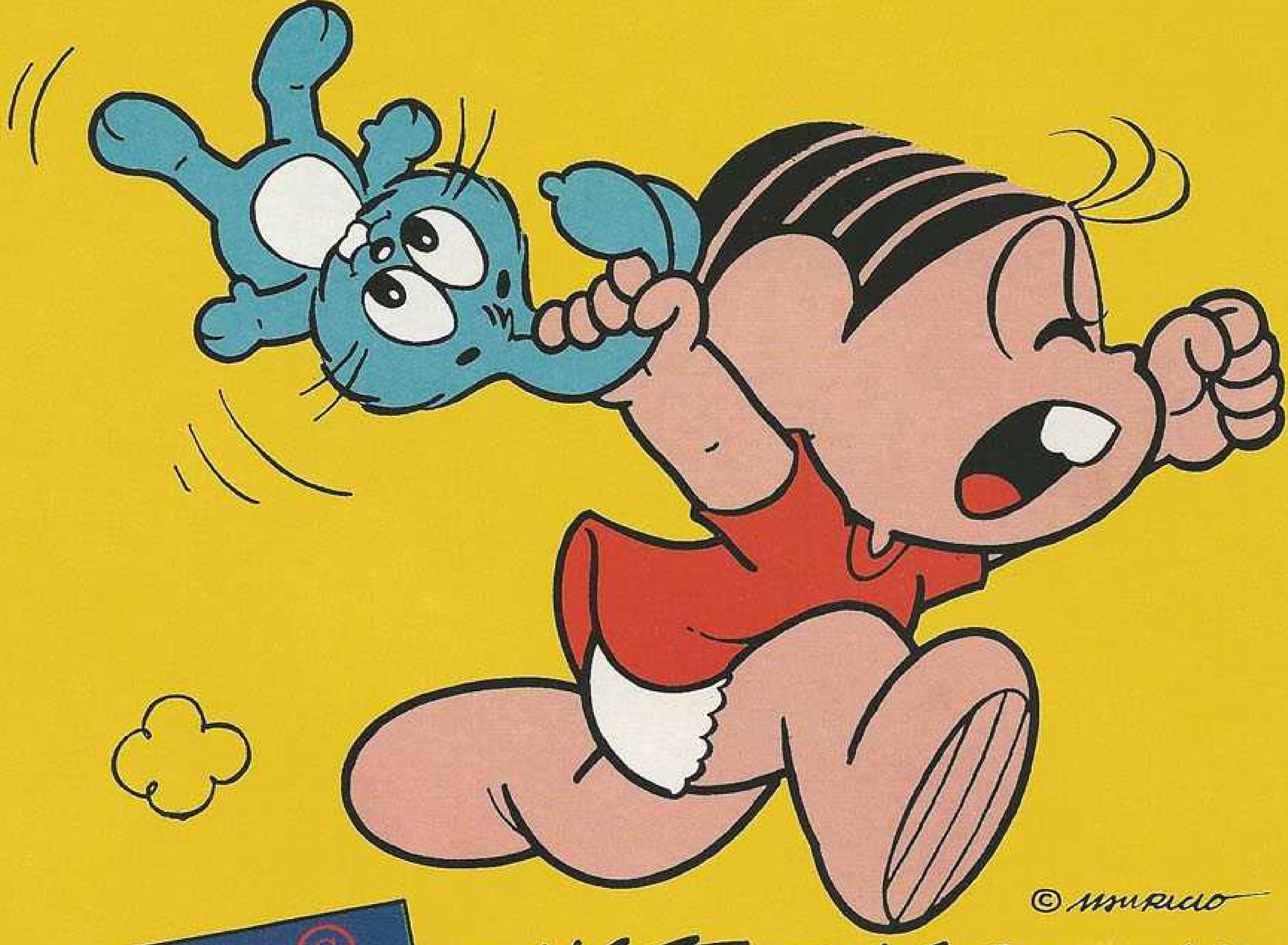
Que zona! Foguetes, bombas e muito mais. Veja este cara pegando carona no foguete. Que descarado!

O terceiro chefe é este avião sorridente, que joga de tudo. Desvie de suas bombas e pule em cima dele



A estátua no fundo é animal. Pena que o game inteiro não segure a onda tão bem

ENTRE PARA A TURMA DA MÔNICA SEM TER QUE LEVAR COELHADAS TODO DIA.

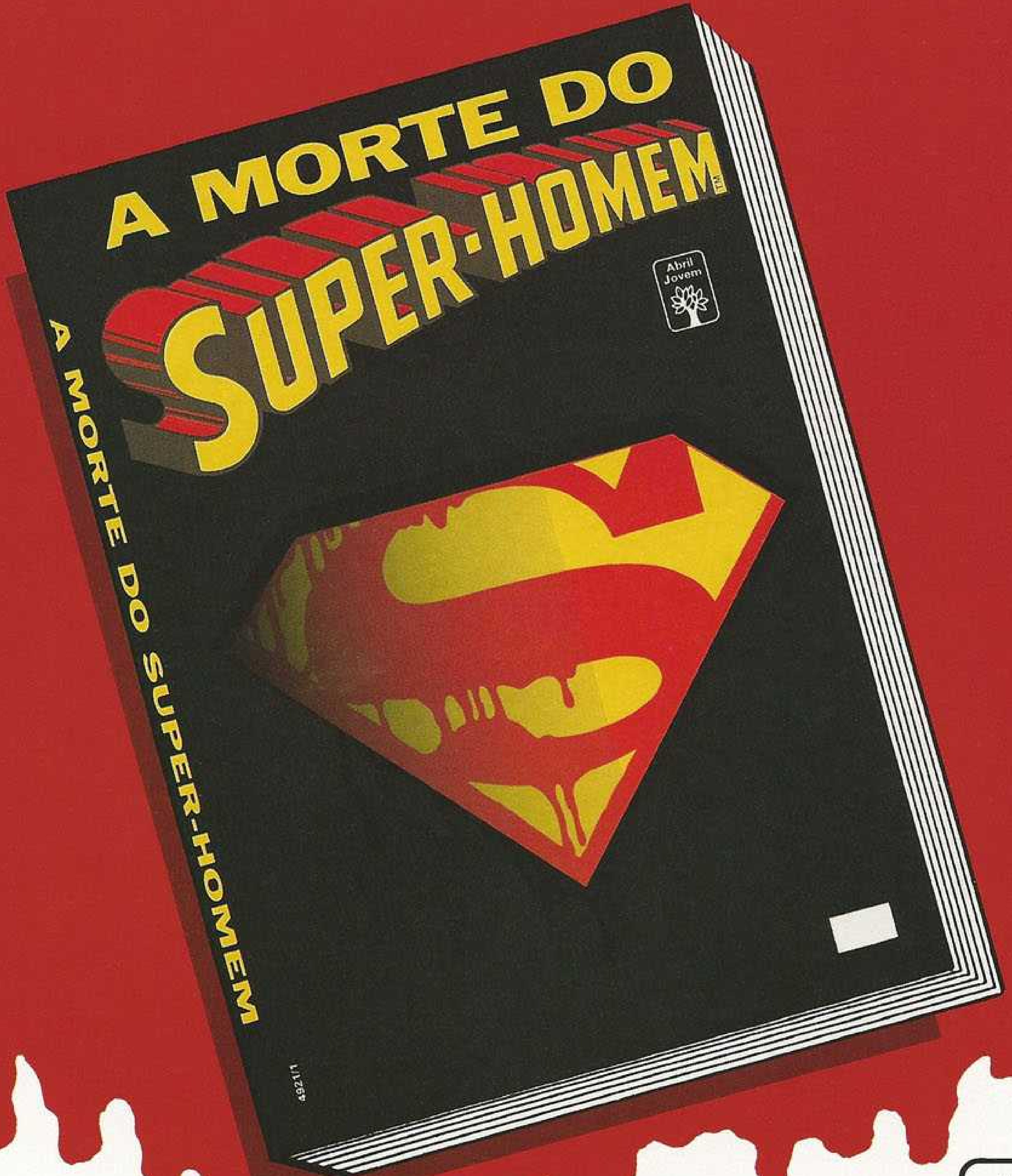


© 1993 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

Chegou o primeiro cartucho para **Master System** com toda a Turma da Mônica. Agora ninguém precisa trocar os "elles" pelos "eles" pra virar o Cebolinha. No cartucho **O Resgate** você vai ser o Cebolinha, o Anjinho, a Magali, o Chico Bento e (adivinhou!) o Bidu numa super aventura na Terra dos Monstros. Mude de personagem em qualquer fase para sair das enrascadas e salvar a Mônica das garras do Capitão Feio, usando as habilidades especiais de cada um. E, como esses heróis são brasileirinhos, tudo no jogo é escrito em português.

Ajude a Turma da Mônica, ou você vai ter que se ver com a baixinha dentuça depois.

A TRAGÉDIA DO ANO EM EDIÇÃO HISTÓRICA



© 1993 - DC Comics Inc.

Abril Jovem

Você vai ter um relato emocionante que culmina com o trágico fim do maior mito dos quadrinhos. Não perca pra não morrer de arrependimento depois.

- **Edição especial**
- **A saga completa**
- **160 páginas**
- **Compre já!**
- **Nas bancas**

BOXING LEGENDS OF THE RING / Electro Brain			
Esporte		1 ou 2 jogadores	
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Boxe é esporte? Esta discussão é tão velha quanto as almofadadas luvas coloridas dos selvagens do ringue. Se você não está nem aí pra este papo e simplesmente curte uma lutinha à distância, a Electro Brain está lançando mais um jogo de boxe. E dos bons. Legends of the Ring tem bastante realismo, respostas rápidas e um pouco de senso de humor.

O esquema é o famoso corpo a corpo que você vê nas lutas pela TV. Para se dar bem, o lance é alternar golpes na cintura com socos na cara e uppercuts espertos. E tomar muito cuidado com os ataques do adversário, defendendo-se sempre. Ganha quem souber controlar os nervos e os pulsos.

Legends of the Ring tem várias opções pra você se divertir. Dá pra escolher o seu tipo favorito de joystick, configurar seu lutador e até optar entre três perspectivas diferentes do ringue. E para os fãs do gênero, o game vai rolar também para Mega Drive. Mas boxe não tem muito espaço pra frescura, não. O melhor é entrar no ringue e mandar ver.

Escolha um nome para o seu lutador e distribua suas habilidades

Depois de um nocaute, rola um replay esperto. Curta os detalhes do momento máximo do boxe

Quando a coisa aperta, o juizão pinta para acalmar os ânimos. O cara é até engraçado de tão desengonçado

Esta tela explica tudo. Saque bem os golpes que você pode desferir antes de enfrentar um fera

GOLPES

Há 4 botões básicos no game. Soco com a mão esquerda e com a mão direita, defesa e finta. Saque os principais golpes.

Soco	Jab
Soco + ↑	Gancho na cabeça
Soco + ← ou →	Gancho na cintura
Soco + ↓	Gancho/uppercut

OS GOLPES FUNCIONAM TANTO COM SOCO ESQUERDO QUANTO COM SOCO DIREITO. SÓ MUDA O LADO DO ATAQUE

SUPER NES

EQUINOX / Sony Imagesoft			
Aventura	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS	
X	MAGIA
B	PULO
Y	ARMA

Que tal um game cabeça para os intervalos de pancadaria explícita? Se você não agüenta mais Dragon Punchs, magias e tiros esquizofrênicos, Equinox chegou na hora certa. O game mistura ação, aventura, raciocínio, estratégia e um pouco de RPG. Tudo com gráficos do balacobaco e trilha sonora de primeiríssimo nível. Não é pra menos: o jogo foi produzido pela toda-poderosa Sony Imagesoft, divisão da Sony Records, a maior gravadora do mundo.

O Reino de Galadonia passou por momentos de medo e tensão. Só a morte de Melkior, liquidado pelo mago Shadak, conseguiu devolver a paz ao reino. Mas a coisa esquentou. Seu pai foi raptado. Você é Glendaal, um mago iniciante. Para salvar seu velho, você precisa comer muito arroz e feijão além de aprender os macetes da milenar arte dos magos. Somente após o aprendizado você poderá tirar seu amado pai das mãos sujas e nefastas da bruxa.

O JOGO DAS CORES

Tudo em *Equinox* é identificado por um código de cores. A força dos fantasmas que você enfrenta, por exemplo. Eles são, do mais fraco ao mais forte, verdes, azuis, vermelhos e brancos.

As portas e chaves também são coloridas. Uma porta azul só pode ser aberta com a chave azul. E assim por diante

Sofisticação técnica

Esta história é muito bonita e sentimental, mas não pega nada. O grande charme de *Equinox* é a sofisticação técnica. Saque só: visão 3D, som estéreo orquestrado, rotação total da tela e outros efeitos malucos. Para ter acesso a este mundo maravilhoso, o lance é fuçar. Não deixe de espiar em todos os cantinhos. Há magias e armas escondidas em lugares inusitados. Isso sem falar nas passagens secretas!

Satisfeito? Alguns blocos que pintam na tela podem ser deslocados. Só há um jeito de descobrir quais são: empurrando um a um. Ah, um toque em qualquer inimigo e adeus vida. OK, dá pra salvar 4 jogos diferentes no cartucho. E o Continue é infinito, mas varia de acordo com a sua performance. Já deu pra sacar que *Equinox* tem um desafio esperlíssimo. Recomendado para quem curte ficar horas e mais horas explorando labirintos sem fim...

CAÇA AOS TOKENS

Você precisa de 12 destas esferas azuis, os tokens, para acabar cada fase. Acabe com fantasmas e outros inimigos e ganhe os tokens

Vá colecionando magias durante as diversas fases. Heal (cura) é a primeira que pinta. Use-a sempre que sua energia estiver baixa

Passagem secreta esperta. Não entre na caverna. Caia para a esquerda e descole um shurikin

Acesse o menu sempre que quiser saber quais magias, chaves e armas você tem

Pegadinha. Não acabe com os fantasmas logo de cara. Dê um rolê e ataque de novo um pouco antes da quebrada, perto de onde você entrou

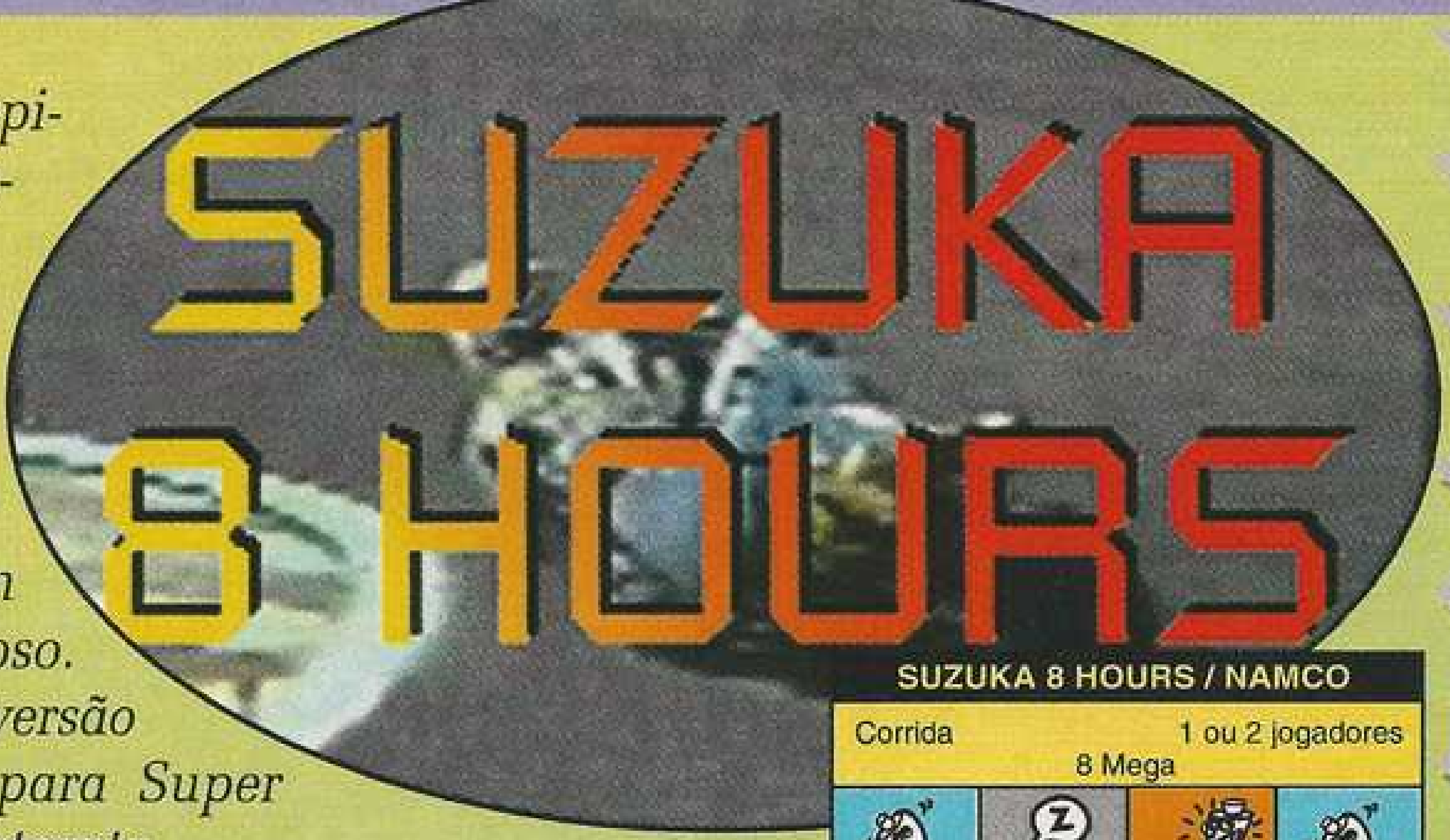
Monte os bloquinhos para atingir a chave branca. Use a cabeça e vá em frente, ok?

A ação rola na superfície e nos subterrâneos. Entre nas casinhas enfumaçadas para atingir as profundezas do solo

Chefe da primeira fase. Acerte o monstro no olho. Fique de longe e mire bem. Nem pense em encostar nele!!!

O segundo chefe é um bicho-pedra esperto. Ele sai do solo e lança bolas azuis. Desvie e acerte o seu rosto quando ele abrir os olhos

TREINE BASTANTE ANTES DE JOGAR PRA VALER. O IDEAL É JOGAR COM O JOYSTICK MEIO DE LADO



Bem-vindo a mais um episódio da série "como assassinar um arcade". Suzuka 8 Hours *no fliper é muito legal. Dinâmico, rápido e com respostas perfeitas. Os gráficos são supimpas e o sonzaço ajuda. Jogar com quatro motos é maravilhoso. Gostou? Pois esqueça. A versão que a Namco aprontou para Super Nintendo é no mínimo frustrante.*

Os gráficos seguem o esquema de F-Zero. *São funcionais mas pouco definidos. Até aí, tudo bem. O problema é a absoluta falta de realismo. O velocímetro da moto chega a mais de 300 km por hora. O único problema é que você se sente andando até a padaria, a menos de 5 km/h. É ridículo. Não dá pra sentir a moto de jeito nenhum. Brincadeira de péssimo gosto!*

SUZUKA 8 HOURS / NAMCO
Corrida — 1 ou 2 jogadores — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Música chinfrim

Pra piorar o lance, a jogabilidade também não ajuda. A resposta é lenta e pouco precisa. Chega a ser irritante ver como a moto não pára em pé. A música não fica atrás. É megalomaníaca, chata e burra como aqueles teminhas infames que a Globo põe no ar depois de uma vitória de Ayrton Senna. É o cúmulo do brega. E sem champanhe francês não dá pra agüentar!

Tente esquecer o arcade e encare apenas o jogo para Super NES. *Suzuka 8 Hours* é uma ótima idéia mal-executada. Guiar umas máquinas invocadas a milhão é ótimo. Só que um monte de opções e imagens digitalizadas não compensam a fraca diversão. Resta o consolo de poder rolar uma partida a dois. A tela fica dividida e é o maior barato. Se você não for com muita sede ao pote, *Suzuka 8 Hours* pode até ser divertido...

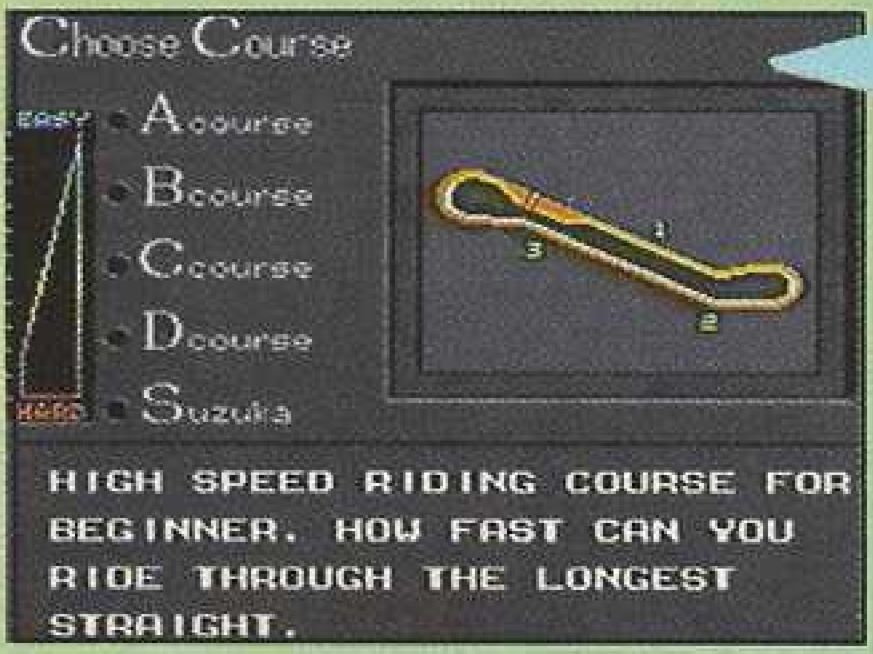
COMPARE AS VERSÕES

Esse visual é animal! O arcade Suzuka 8 Hours detona

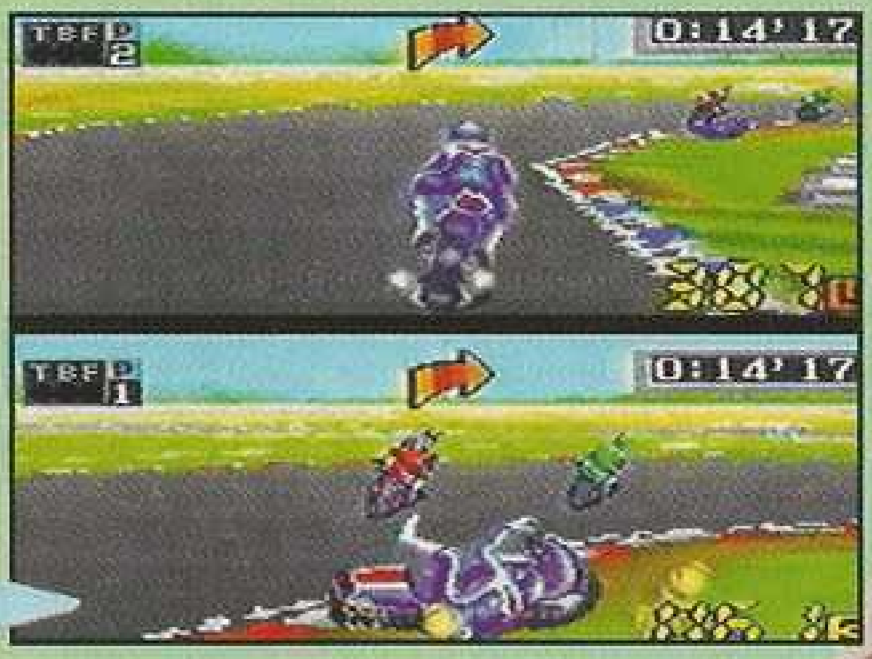
Primo pobre é fogo. No SNES as motinhos parecem uns camundongos infelizes

Manual ou automático? É só escolher o câmbio. Veja também qual é o controle "menos ruim"

Saque as motos: 250, 400 e 750 cilindradas. Que poder! Pena que na real elas sejam muito parecidas



As pistas A, B, C, D e Suzuka aparecem em ordem crescente de dificuldade. Nem tente começar pela mais difícil



Tela dividida ao meio e competição. É o jeito mais legal de encarar este game

GOOF TROOP

PASSWORDS - Oba! Anote os códigos para todas as fases deste ótimo game da Capcom.

Fase 2: Cerejas, diamante vermelho, diamante azul, cerejas, bananas.

Fase 3: diamante vermelho, cerejas, diamante azul, diamante azul, diamante vermelho.

Fase 4: bananas, cerejas, diamante azul, diamante vermelho, bananas.

SUPER MARIO ALL-STARS

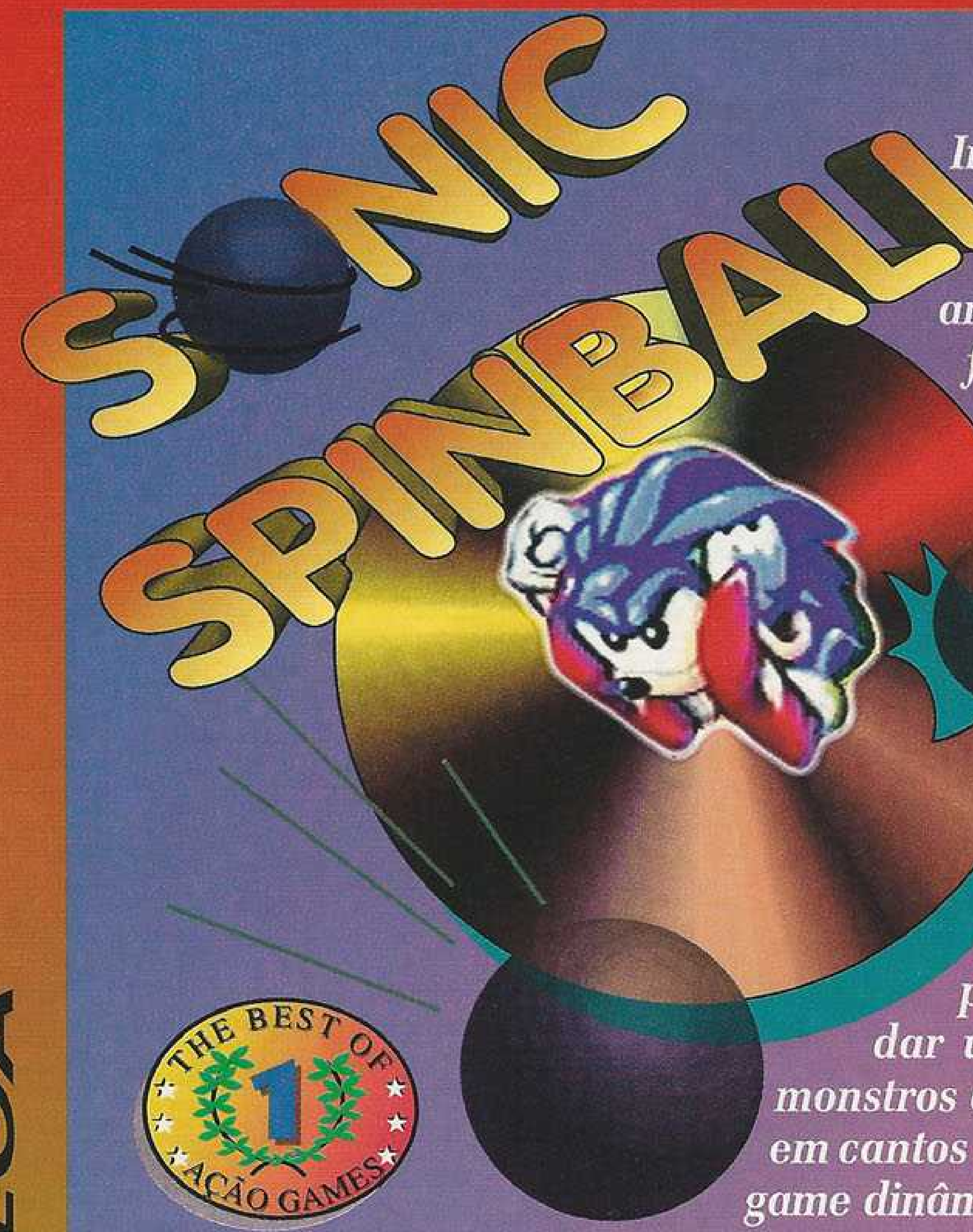
Apitos para warp-zones no Super Mario 3 - Comece o jogo e chegue até o Mundo 1-3. Vá até o bloco branco que fica no final do nível. Suba nele e fique se mexendo até cair no chão. Corra para a direita e pegue o apito das warp-zones. Depois de cair fora, aperte Start, salve e dê um Quit. Volte à mesma fase e repita a operação para descolar três apitos espertos que chamam as warp-zones. Diquinha estranha? Você que pensa. Com os apitos, as warps ficam mais próximas.

127 vidas extras no Super Mario 1- Comece o game e vá até o mundo 3-1. Perto do final da fase, procure uma pirâmide com duas tartarugas que estão descendo pelos blocos. Fique com Mario ao lado do bloco mais baixo da pirâmide. Quando a segunda tartaruga estiver descendo nesse exato ponto, fique pulando em cima dela para descolar muitos 1-ups. Dá pra acumular até 127 vidas. Você está esperando o quê? Vá correndo fazer esta dica!!!

WOLFCHILD

Invencibilidade - Passe pela primeira fase e detone o chefe voador. Quando ele morrer e você levantar o braço para comemorar a vitória, aperte A, B e Start ao mesmo tempo. No próximo nível você ficará invencível. Não mexa no ícone de energia ou todo seu esforço irá por água abaixo. Talvez você precise fazer a manha duas vezes. Mas vale a pena: com esta dica fica muito mais fácil chegar ao final do game.

SUPER NES



Sonic Spinball

Inacreditável! Fantástico! Genial! A Sega teve as manhas de fazer um pinball animalesco. Grande, bonito, difícil e superoriginal, Sonic Spinball é o sonho de todo e qualquer pinballmaníaco. Você controla o Sonic. Na maior parte do tempo ele é uma bolinha de pinball como outra qualquer. Mas de vez em quando ele volta a ser aquele porco-espinho malandro que a gente adora. Isso quer dizer que dá pra girar em cima dos chefes, dar um pique para se salvar de monstros chatos e até ficar pendurado em cantos estratégicos. O resultado é um game dinâmico e fascinante. Perfeito!

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

SONIC SPINBALL / Sega			
Pinball			1 a 4 jogadores
8 Mega			Lançamento Tec Toy
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Flipadas e esmeraldas

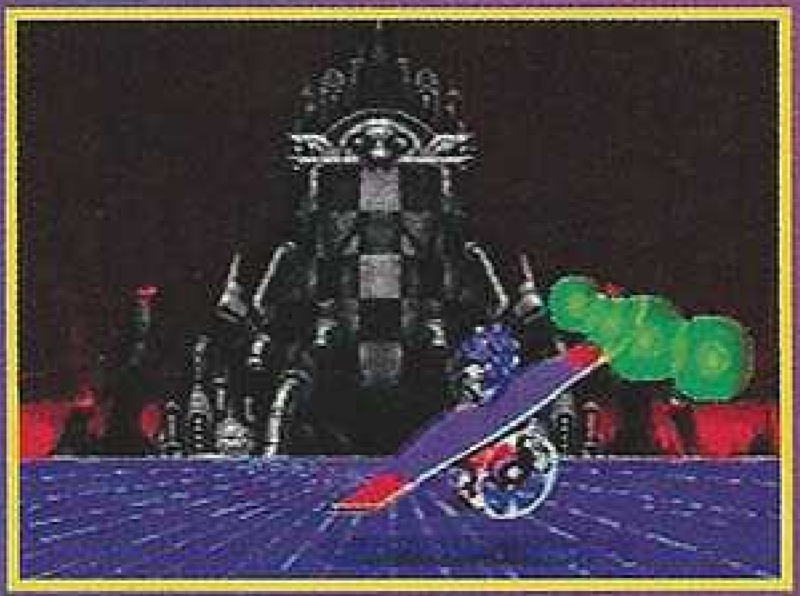
Como nos pinballs tradicionais, você precisa cumprir alguns objetivos antes de passar de fase. Para chegar ao chefe, é necessário pegar todas as esmeraldas de cada fase. Mas é preciso dar um trampo maneiro antes de poder coletar as esmeraldas. Derrubar banderinhas, destruir barris, acionar alavancas, acabar com jacarés (?!?) e coisas do gênero. Como deu pra sacar, nada é previsível no game.

Depois de completar uma fase, detonando o chefe e tudo o mais, você tem acesso a uma fase de bônus. Nelas, rola a chance de abocanhar muitos pontos. O visual é sempre parecido. Robotnik na sua frente tentando atrapalhar e uns alvos atrás dele. Você deve destruir os alvos para liberar os colegas de Sonic e, em seguida, despachar Robotnik.

Três bolas, nenhum Continue

Além de se preocupar com tudo isto, tente fazer, muitos pontos. Vinte milhões dão uma bola extra. Você começa o jogo com três bolinhas e não tem direito a nenhum Continue. Ferradinho, não? Portanto trate de ficar fera. Ah, o Direcional ajuda bastante. Ele controla a trajetória da bolinha. Use-o para evitar aquelas bolas cabeçudas que caem direto.

Sonic Spinball é de deixar de boca aberta. Mesmo se você não curte pinball, vá atrás deste game. É diversão garantida. Chame a galera e faça um campeonato esperto. Até quatro jogadores podem participar de uma mesma partida. Suas férias estão garantidas!!!


Este castelo é a torre de comando de Robotnik. Se tudo der certo, você entrará nele na quarta fase

TOXIC WASTE

Esta primeira fase é um bom teste. Ideal para ficar craque nos comandos. Se perder mais de uma bolinha aqui, dê Reset e treine mais.

ENTREGANDO O OURO

Acerte as duas chavinhas da parte de cima da tela para liberar o acesso à primeira esmeralda

Em seguida, você precisa subir. Vá pela esquerda. É mais fácil

Nesta tela, deixe a bolinha cair. Suba no botinho e reme para a direita

Quando chegar ao fim da linha, pule para descolar a primeira esmeralda

Acerte esta chavinha. Ela bloqueia a passagem para esta tela

Em seguida, você pode fazer duas coisas. Acertar estes barris ou os jacarés três vezes seguidas

Depois de deslizar pela rampa, pule no fliper e entre com tudo por este túnel

Oba! Hora de andar de trem. Saque que maluquice, cara! Desça para descolar a segunda esmeralda

Faça a mesma coisa que antes e suba para encontrar o chefe. Olha o figura aí. Entre no buraco do meio para sair em cima dele

Entre no meio de suas garras e fique pulando até acabar com este Robotnik cover

Se você sair, não tem erro. Fique nas plataformas laterais atacando com pulos. Ah, as gotas verdes tentam impedir que você suba

PRIMEIRA FASE DE BÔNUS

Você tem três bolas para acertar as colunas do fundo duas vezes e depois cravar uma na orelha de Robotnik. Dê um trampo para descolar muitos pontos

LAVA POWER-HOUSE

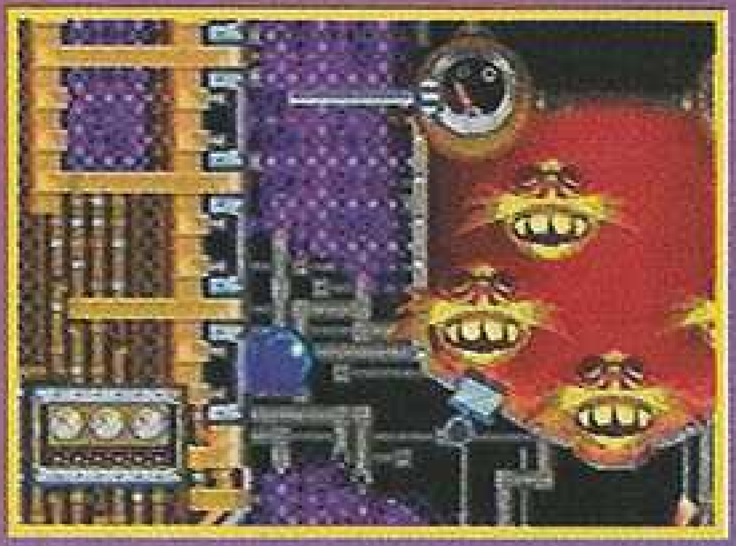
A coisa começa a esquentar. Se a bola cair pelo meio, adeus. Surpresas mil o aguardam...

Fique pulando em cima do vapor para subir e catar a primeira esmeralda desta fase

Mande a bola três vezes seguidas no corredor guardado por este cara

Subidona! O vapor é acionado pelos botões. Vá até o topo e descole a segunda esmeralda

Robotnik em dose quádrupla. Suba pelas laterais e entre na sua cúpula. Detone um por vez



Quando for jogado para fora, caia para a esquerda. Suba e destrua o chefe. Delicie-se com Robotnik fervendo. Ha, ha, ha!

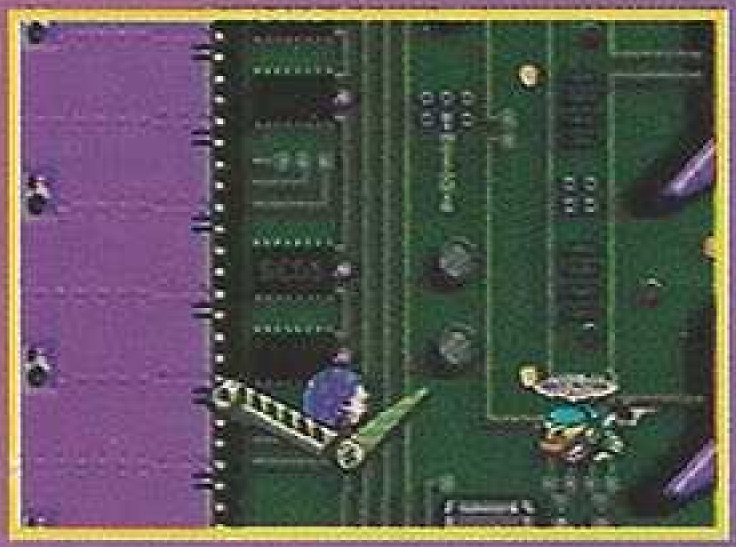
QUANDO ESTIVER EM DÚVIDA SOBRE O QUE FAZER, SIGA AS SETAS E LUZES COLORIDAS

SEGUNDA FASE DE BÔNUS

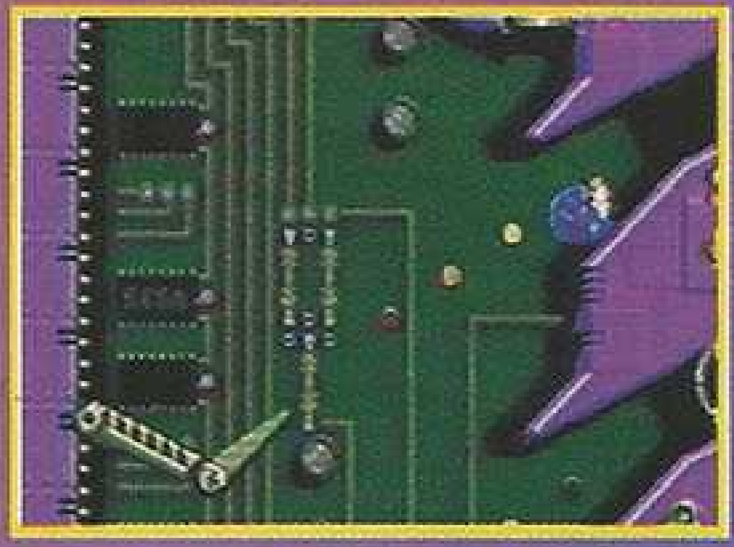
Belo sorriso, Robotnik. Faça o sacana ficar banguelinha da silva. Antes, acerte os três alvos do fundo

MACHINE

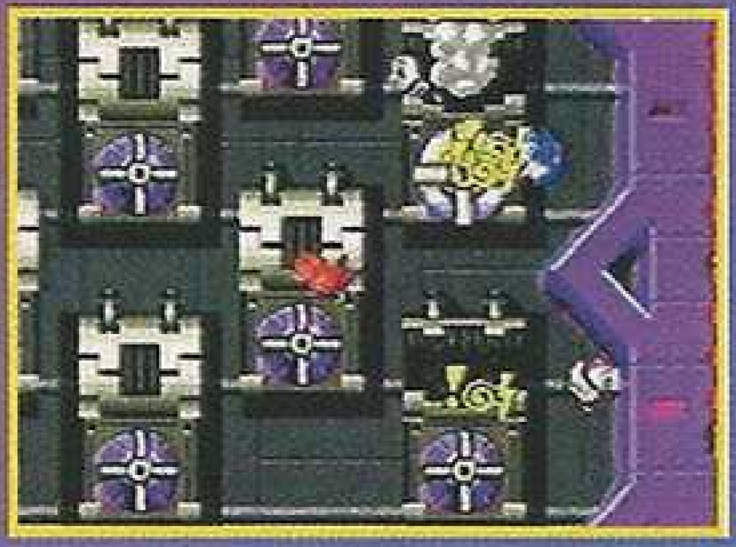
Aqui há muita coisa pra fazer. Não rola nenhum esquema manjado. O jeito é fuçar e não deixar a bolinha cair.



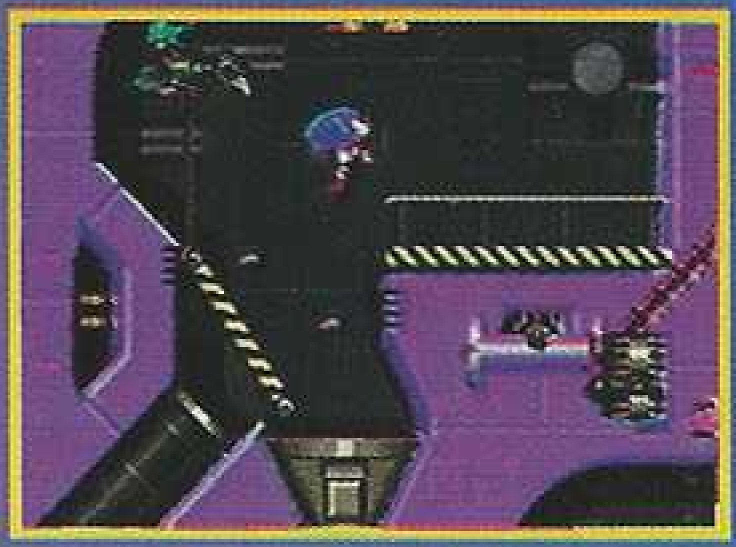
Demais! Este fliper sobe sozinho. É só você não se mexer. Quando quiser parar, basta se movimentar



Entre na última rampa da direita para chegar à terceira esmeralda



Pegadinha! Fique batendo nos bumpers de borracha até a quarta esmeralda aparecer



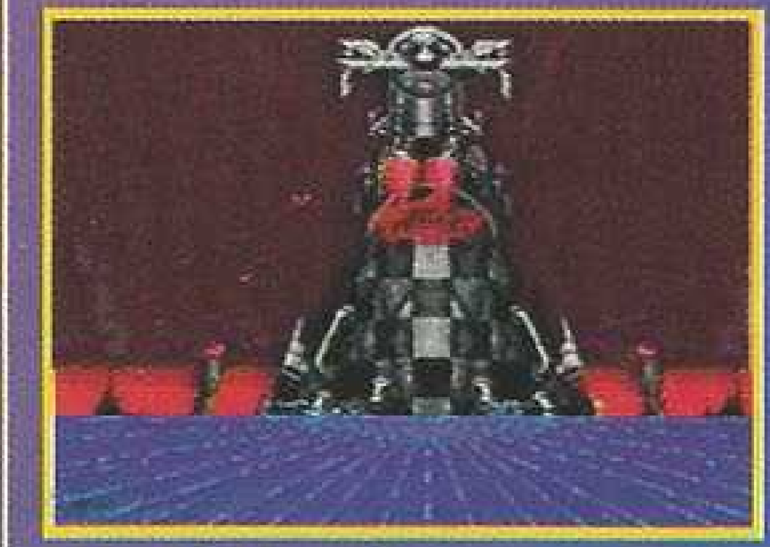
Estoure o primeiro corvo para liberar o acesso ao chefe. Não detone o bicho da esquerda, senão a coisa embaça

Chefe. Comece destruindo os dois tubos laterais e entre no meio dele. Prontinho!

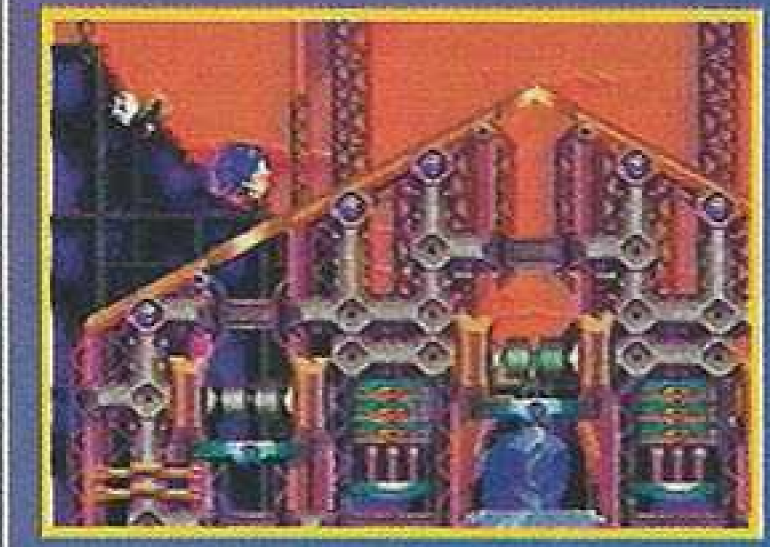
TERCEIRA FASE DE BÔNUS

Destrua todas as galinhas para libertar Tails e, de quebra, descolar pontos pra caramba

PIRAÇÃO



UAU! Robotnik desmorona com seu castelo. A quarta fase está começando



O lance aqui é punk, brother! Não dá nem pra respirar. São detalhes e mais detalhes. Treine bastante!

QUASE 70 FASES

Sonic continua um clássico, não tem jeito. O herói dos videogames reaparece detonando tudo nesta versão para Sega CD. Como um disco digital é capaz de armazenar muito mais informações que um cartucho, *Sonic CD* é insuperavelmente bonito, grandioso e cheio de minúcias. Desta vez, Sonic não veio acompanhado pelo amigo Tails, mas pinta uma nova personagem na história: a sapeca Rosy. Ela é namoradinha de Sonic e também é porco-espinho. Rosy é raptada na segunda fase do jogo por Mecha Sonic, cópia robotizada de Sonic e capanga de Dr. Robotnik. Desta vez, o vilão resolveu destruir as flores de South Island. Você deve ajudar Sonic a salvar as flores, resgatar Rosy e vencer Robotnik.

SONIC CD / Sega			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

VIAJANDO NO TEMPO

Cada fase tem três versões: passado, presente e futuro. Apesar de a estrutura das fases não se alterar com o tempo, há diferenças. No passado, você deve encontrar e destruir todas as máquinas do maléfico Robotnik. No futuro, Sonic geralmente enfrenta os chefes.

Ganhe velocidade e saque que você está para viajar no tempo quando Sonic deixar este rastro de estrelinhas

Passe por estas placas. Elas indicam se você vai para o passado ou para o futuro

FASE 1
PALMTREE PANIC

No presente, esta zona e a seguinte têm um visual muito parecido com a fase Emerald Hill, de Sonic 2. Telas claras, como num bonito dia ensolarado. Os pernilongos pentelhinhos são a única diferença.

ZONA 1

Passe a milhão por esta canaleta e depois pule para a esquerda para ir ao passado

ZONA 2

Para pegar a passagem do tempo, pegue embalo nesta molinha da hora

No passado da Zona 2, a máquina está aqui. Destrua!

ZONA 3

O chefe está no futuro, como em todas as outras fases

Dê três cacetadas neste robô gigante e termine esta fase

FASE 2
COLLISION CHAOS

Mecha Sonic aparece e rapta a namoradinha do nosso heróico porco-espinho. Sacanagem!

ZONA 1

Esta fase está repleta de lances de pinball

ZONA 3

Chefe - tente chegar ao topo, pegando impulso nos flippers. Dê poucas cacetadas para detoná-lo

PARA TERMINAR O JOGO COMPLETAMENTE, VOCÊ PRECISA PEGAR TODAS AS ESMERALDAS E DESTRUIR TODAS AS MÁQUINAS DO PASSADO

FASE 3
TIDAL TEMPEST

Lindas telas egípcias nesta fase. Embaixo d'água, tome cuidado para não morrer afogado, pulando sempre em cima das bolhas de ar. Sonic mergulha quando fica mais lento.

ZONA 2

Pise no botão no chão para abrir esta passagem

SE VOCÊ LEVAR AS VIAGENS NO TEMPO EM CONSIDERAÇÃO, SONIC CD TEM QUASE SETENTA ESTÁGIOS. É MOLE? PRA VOCÊ NÃO SE EMPEPINAR, DAMOS O GAME NA ORDEM MAIS RÁPIDA PARA CHEGAR AO FINAL.

FASE 4
QUARTZ QUADRANT

Suba na primeira plataforma e vá pela parte de cima da fase.

ZONA 1

Nesta fase, muitos diamantes caem do teto. Cuidado!

ZONA 2

Algumas taturanas têm espinhos. Portanto, não pule sobre elas, senão adeus para seus anéis.

ZONA 3

Chefe - Situação dramática: a esteira tenta levar você até os espinhos. Desvie-se das bombas que são atiradas do teto até o Robotnik afundar

FASE 5
WACKY WORKBENCH

As partes quadriculadas do chão são camas elásticas pra você. Vá de carona nas plataformas roxas.

ZONA 2

Estes tubos se parecem com um lava-carros, né? Entre neles e pegue altos impulsos

ZONA 1

Cuidado com o raio congelante. Ele tira os anéis e, depois, você perde uma vida

ZONA 3

Chefe - Desvie das rochas maiores e depois suba nelas. Acerte a cabine e... tchau!

FASE 6 STARDUST SPEEDWAY

Esta fase tem o astral de uma grande montanha-russa formada por instrumentos de sopro: flautas, saxofones e outros

ZONA 1

Use estes canhões para voar fulminantemente pelos cantos desta fase

ZONA 3

Chefe - Salve Rosy chegando ao final antes de Mecha. Não deixe o raio laser acertar você

ITENS

Pule sobre as televisões para usá-los.

INVENCIBILIDADE - Proteje Sonic de tudo, menos buracos e esmagamentos

ESCUDO - Invulnerabilidade para um ataque inimigo ou acidente

ANEL - Vale 10 anéis

SUPERSAPATOS - Fazem Sonic correr mais rápido

ROSTO DO SONIC - Vale uma vida extra

COMANDOS		
	A, B ou C	Pulo
	↑ + A, B ou C	Dar pinote
	↓ + A, B ou C	Fazer bolinha

FASE DE BÔNUS
(SPECIAL STAGE)

Para conseguir jogar fases de bônus, termine as fases normais com cinqüenta anéis no mínimo. O lance é destruir todos os balões com itens e anéis. Se você conseguir, ganha uma esmeralda. Se cair na água, o marcador de tempo rola mais depressa.

Encoste em todas as cápsulas para ganhar uma esmeralda

ZONA 1

Fique sobre o botão deste pêndulo e passe numa boa, mas não dê uma volta completa

Para subir na manha, pegue carona neste degrau no fundo

ZONA 3

Labirinto de túneis. Tente pegar o item de invencibilidade

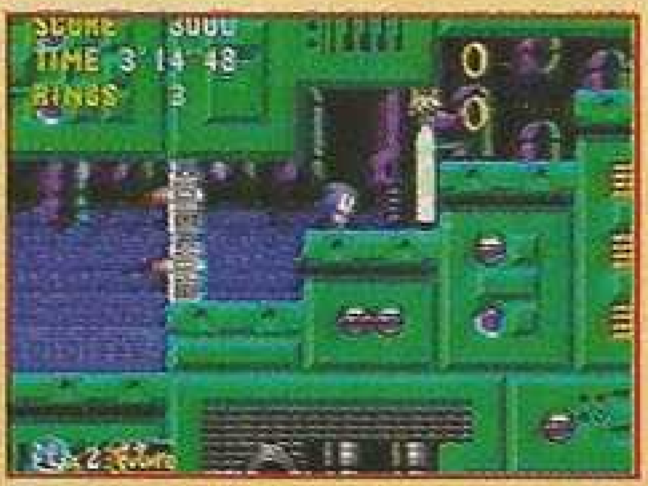
Chefe - Pule no escudo de bolhas e depois nele mesmo

FASE 7 METALLIC MADNESS

É a última fase. Cheia de cilindros e situações perigosas. E o Sonic fica pirralhinho...

ZONA 2

Entre no lançador, fique girando no centro do aparelho e escolha um dos quatro lados



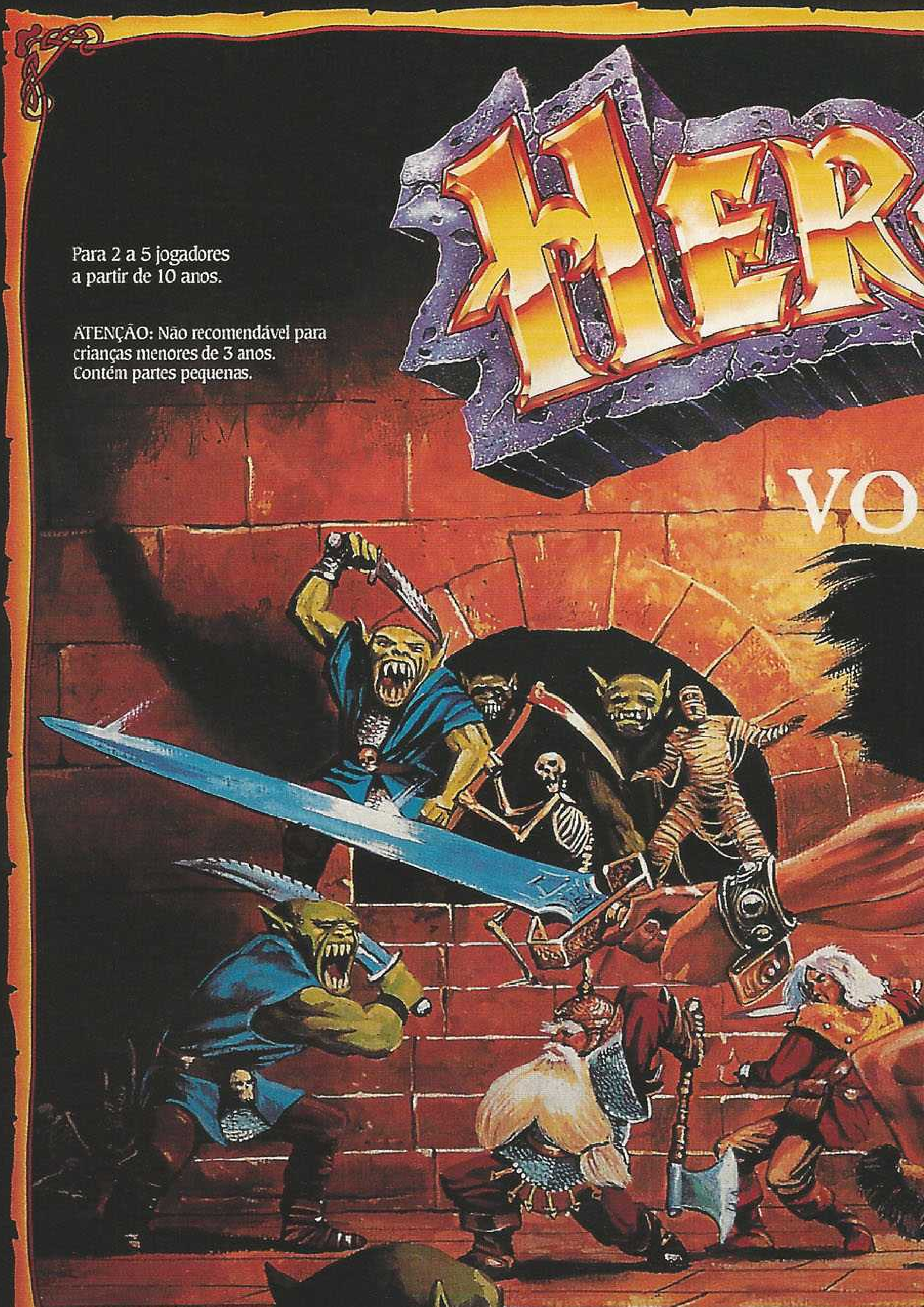
Encoste no raio para encolher Sonic e passar pelos tubos

ZONA 3

Acerte várias vezes a máquina de Robotnik. Mas cuidado com as coisas que ela atira em você

AS MOLAS VERMELHAS ATIRAM SONIC MAIS LONGE QUE AS AMARELAS

Sob licença de © 1993 Hasbro International, Inc, USA



Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.

Nos Estados Unidos, onde jogar RPG é uma mania nacional, o Hero Quest é considerado uma iniciação. Mas prepare-se para ter dificuldades e ficar fascinado por elas. Com o Hero Quest, que a Estrela está lançando no Brasil, você vive 14 aventuras diferentes, além daquelas que você mesmo cria e

representa dentro do jogo através de personagens. Uma aventura nunca será igual à outra. O Hero Quest é um convite à sua imaginação e inteligência, num jogo absolutamente incomum, genial, para você e todos os que participam dele. A única coisa que se exige no Hero Quest é Q.I. Mais para RPG do que para ABC.

ESTRELA

Como transformar um gamezinho meio goiaba para PC em um jogaço de arrepiar para Sega CD? A tarefa parece ingrata. Mas a Sega tirou de letra. O Silpheed original para PC saiu pela Sierra em 1988. Tinha um esquema de jogo muito legal, só que pecava em gráficos meia-boca, feinhos até. A jogabilidade também não ajudava. O game era uma bela idéia mal-realizada. E olha que a Sierra é uma das mais respeitadas softhouses que fazem jogos para PC...

Curtiu o papo? Então esqueça todos os simuladores espaciais que você já viu ou jogou. Silpheed vai além. Os gráficos poligonais criam um efeito de terceira dimensão, onde tudo o que acontece na tela pode ser sentido pelo jogador. Esta interação com o game faz com que nada passe batido. Também pudera: são 20 quadros por segundo! O resultado é dinâmico e de um realismo surpreendente.

Viagem pelo espaço

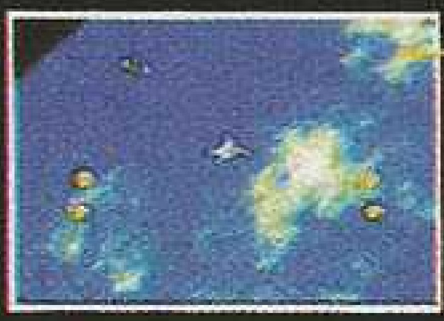
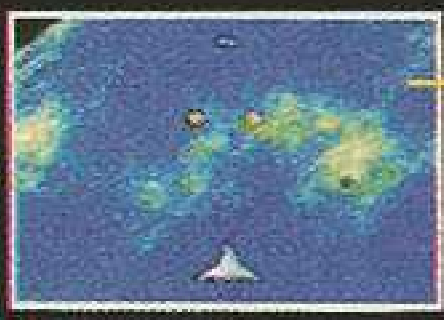
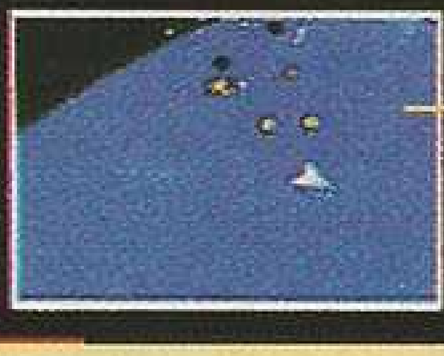
Sua nave é a SA-77 Silpheed, um veículo interplanetário versátil equipado com armamento pesado. Para extrair o máximo da nave, configure suas armas antes de jogar (ver ao lado). Suas manobras são radicais e precisas. Além das armas, há itens para ajudá-lo na batalha espacial. Eles recarregam energia, dão Continues e muito mais. Fique esperto: você precisará de energia no percurso.

Com *Silpheed* nem parece que você comanda uma nave em um game espacial. O ritmo das imagens lembra cinema. Isso sem falar nas animações que rolam entre as fases. São de tirar o fôlego. Se você precisava de um bom motivo para comprar um Sega CD, *Silpheed* pode ser a resposta. E as novidades não param por aí. Confira Sonic CD nesta edição e fique esperto para os próximos games para o console. Mais de um ano depois de seu lançamento nos States, o Sega CD está virando gente grande. Já não era sem tempo.

ARMAS

Configure a SA-77 Silpheed. Você escolhe o que usar nos dois lados da nave e também uma arma especial

NORMAIS | **ESPECIAIS**

Forward Beam: Tiro simples e reto

Graviton Bomb: Forte, mas de curto alcance

Wide Beam: Sai pelos lados. Não é bom para detonar chefes

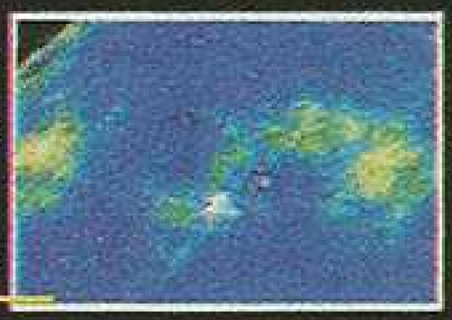
E.M.D.S.: Proteção esperta

Phalanx Beam: Espalhado e o mais forte de todos

Photon Torpedo: Bomba de longo alcance

Auto-Aiming: Vai atrás dos alvos

Anti-Matter: A mais poderosa de todas



SILPHEED / Sega			
CD Espacial			1 jogador
Lançamento Tec Toy			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITENS

- Bônus normal
- Bônus duplo
- Explode tudo na tela
- Destrói asteróides
- Vale um Continue
- Rende um quadradinho de energia
- Vale dois quadrados de energia
- Três quadradinhos de energia
- Escudo total
- Invencibilidade temporária

DESCOLE 10 CONTINUES

Jogue normalmente e vá o mais longe que conseguir. Quando aparecer "Continue 01" na tela, espere o demo reaparecer. Quando a abertura da apresentação estiver rolando, aperte →, ↑, A, B, C, ←, ←, ↓, C, A e Start. Você verá que não tem mais apenas um Continue. Agora eles são DEZ. Massa, né?

FASE 1

FASE 2

Você só pode destruir os meteoros pequenos. Nem tente acabar com os meteoros monstruosos

FASE 3

Que nave gigante! Não se assuste. Passe numa boa, atirando sempre

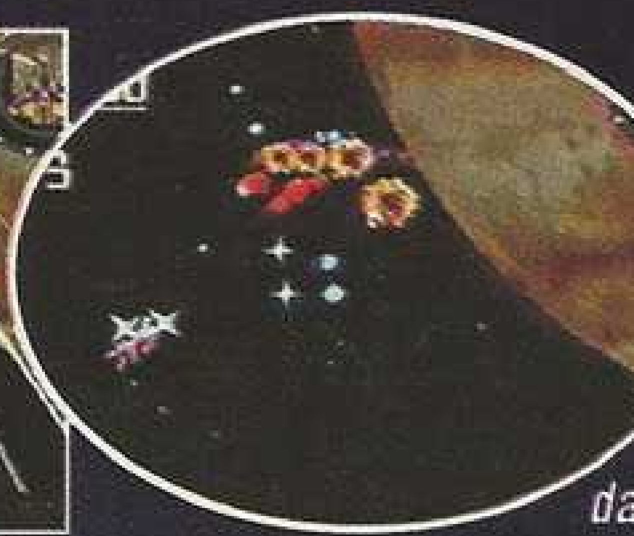
O chefe é a nave toda. Só que você não precisa acertá-lo. Basta desviar. Decore a seqüência: laser no meio, na direita, na esquerda e de novo no meio

FASE 4

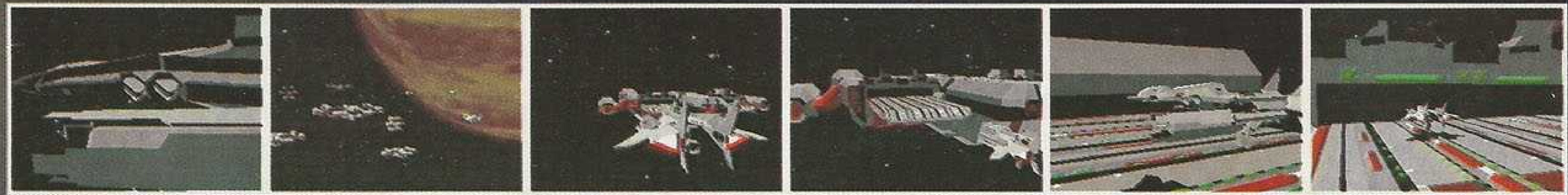
Fique no canto esquerdo pra fugir dos lasers. Não arrisque dar uma de machão

FASE 5

Esta fase é fogo. Não tem energia dando sopa. Só inimigos e mais inimigos...



Este chefe é meio apelão. Ele joga umas bolas de fogo em cima de você. Repita o esquema das fases anteriores



FASE 6

O chefe solta tiros pela esquerda e pela direita, alternadamente. Fique no meio dele e desvie dos meteoros

FASE 7

Que caos! É o famoso "salve-se quem puder". Habilidade e paciência são fundamentais

FASE 8

Zona total! Os caras soltam três bombas e detonam pra valer. Bela recepção, você não acha?

FASE 9

O chefe manda um raio retangular muito louco. Desvie e acerte-o na seqüência

FASE 10

O último chefe fica no canto, só de bituca. Acabe com ele e prepare-se para enfrentar o monstrão

FASE 11

O chefe é enorme. Só que você não precisa enfrentá-lo. Fique no canto esquerdo vendo ele soltar uns lasers

FASE 12

Para acabar com ele, destrua o canhão do meio antes dele soltar o laser. Use a bomba Anti-Matter e o tiro Phalanx Beam. Seja rápido!

VOCÊ VAI GANHANDO NOVAS ARMAS À MEDIDA QUE AVANÇA NO JOGO

ROLLING THUNDER 3 / Namco			
Ação	12 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ROLLING THUNDER 3

A saga na luta contra o grupo terrorista Geldra continua. Rolling Thunder chega à sua terceira versão. As duas primeiras agradaram muitos fãs de jogos de ação com tiro. Mas para um cartucho com 12 Mega de memória, Rolling Thunder 3 podia ser melhor. Na história, você é o agente Albatroz e precisa impedir que os terroristas dominem o mundo.

Animações e mais armas

A softhouse Namco colocou umas animações posudas entre uma fase e outra, deu muitas armas para debulhar e melhorou os gráficos. O problema do game é que traz muito desafio para pouca diversão. Os cenários mudam de uma tela para outra, mas o jogo tem sempre a mesma dinâmica, de pular obstáculos e atirar nos inimigos.

Conclusão: *Rolling Thunder 3* não é lá essas coisas. Mas se você gostou dos dois primeiros, vale conferir.

Entre as fases do jogo, pintam umas animações até legalzinhas. Saque só!

VÁRIAS ARMAS

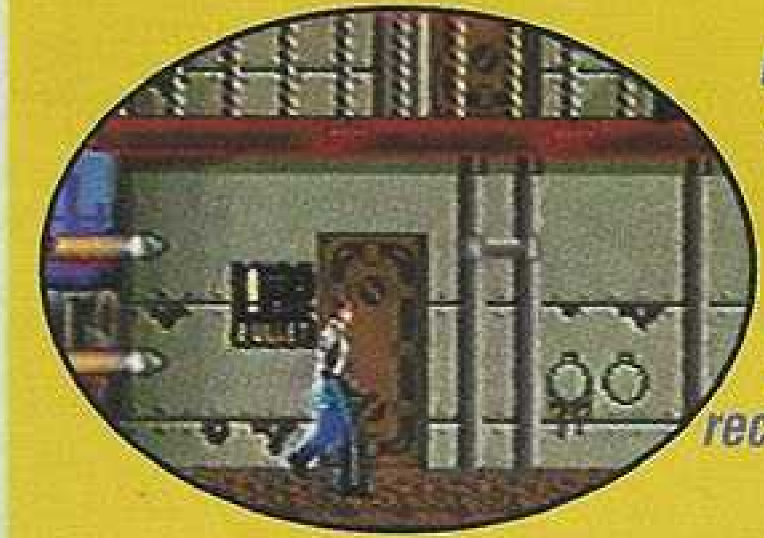
Você escolhe uma única arma antes de começar cada fase. São nove armamentos, todos com limite de munição.	
	FULLAUTO - Metralhadora
	BAZOOKA - É bazuca mesmo!
	GRENADE - Granada
	SHOT GUN - Rifle
	CANNON - Canhão
	FLASH - Gás
	LASER - Pistola laser
	FIRE - Lança-chamas
	CRACKER - Granada melhorada

COMANDOS

- A - Usar arma especial
- B - Atirar com pistola comum
- C - Pular
- ↑ + C - Pular mais alto
- ↓ + C - Pular para baixo
- ↓ - Abaixar-se

É TIRO PRA TODO LADO

DETONAMOS DEZ FASES DESTE GAME E DAMOS AS PASSWORDS AO LADO DOS NOMES



Durante o jogo, sempre aparecem portas. Entre para pegar munição, trocar de armas ou recarregar seu life

FASE 1 REFINARIA

Quando pinta mira em cima de você, saia fora, senão você leva chumbo de um misterioso inimigo

FASE 2 FÁBRICA (AKEPO)

O chefe é uma aranha mecânica. Desvie-se dos seus ataques dando saltos e mande chumbo

FASE 3 HIGHWAY (AOPPV)

Mande balas nas motos inimigas e pule os obstáculos

FASE 4 LAS VEGAS (SKEAH)

Ganhe mais pontos acertando os postes de luz

FASE 5 EDIFÍCIO DE DREAD(KCEZE)

As estátuas são obstáculos. Pule-as, mas tome cuidado para não levar chumbo

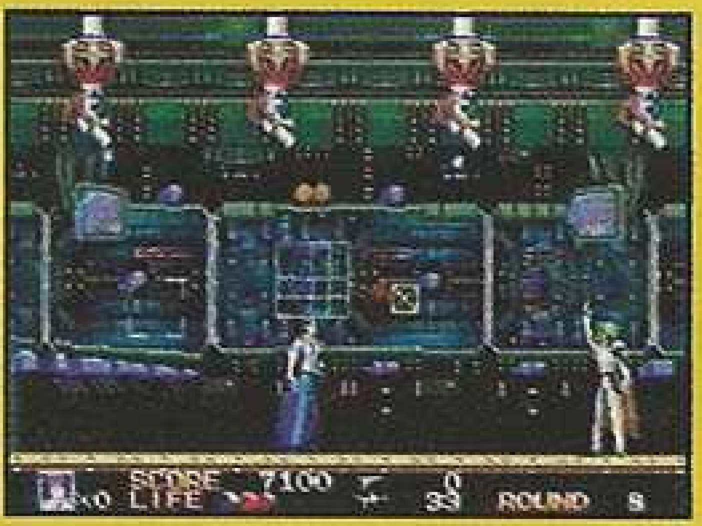
FASE 6 OCEANO PACÍFICO (ABPLA)

Cuidado com as minas que estão espalhadas pela água

FASE 7 ILHA DE PÁSCOA (FEEUS)

Chefe - Um cavalo mecânico chato à beça. Use o canhão nele

FASE 8 BASE SUBTERRÂNEA (UBCJB)



Chefe - É o próprio Dread, que aciona os quatro canhões quando levanta o braço. Mande bala no chefão!

FASE 9 HIJACK (LCOIL)

Atire sem parar, deixando sempre uma bala no alto e outra embaixo

FASE 10 CASTELO DE DREAD (BLLUK)

Fique no canto oposto ao do robô, pulando seus raios e atirando sem parar

Ao enfrentar o vilão, tome cuidado com os raios chicoteantes que ele solta

FURA BOLO.
TÃO GOSTOSO QUE VOCÊ VAI
QUERER CHUPAR O DEDO.
FURA BOLO
O PICOLÉ DE LAMBER OS DEDOS!
Gelato

MORTAL KOMBAT

Parem as máquinas! AÇÃO GAMES descolou a dica mais quente do ano. Só pra você, nosso fiel leitor. Com este truque maravilhoso, você pode fazer os diabos na versão para Mega de Mortal Kombat. Dá pra descolar Continues infinitos, fazer o computador executar os mortais, escolher o primeiro cenário e outras loucuras. O mais legal é que dá pra enfrentar Reptile, o ninja verde mais procurado do planeta. Então chega de papo e vamos ao que realmente interessa.

COMO FAZER

Na tela cinza, onde aparece Game Start/Options, digite a seqüência ↓, ↑, ←, ←, A, → e ↓. Quando o código entrar, aparecerá a expressão Cheat Enabled abaixo do Options. Daí é só ver tudo o que você pode aprontar. Confira.

Digite ↓, ↑, ←, ←, A, → e ↓ nesta tela e aguarde

Se o código funcionar, você verá uma tela como esta, com Cheat Enabled

Daí é só acessar as incríveis opções a que você tem direito

AS OPÇÕES UMA A UMA

FIGHTER 1 E 2
Use esta opção para selecionar com quais lutadores você quer acionar as dicas abaixo.

PLAN BASE
Define a estratégia a ser usada pelo computador. Random quer dizer "sem ordem específica".

CHOP-CHOP
Escolha a tela de "Test Your Might". Você pode optar por madeira, pedra, ferro, rubi ou diamante.

1-PLAY E 2-PLAY CHOP
Determina a freqüência com que o "Test Your Might" aparece no jogo. Dá até pra se livrar dela. Legal, né?

DEMO
Faz com que você veja os demos finais de cada lutador. Para acioná-los, basta apertar A, B ou C.

FLAG 0
Uma porrada basta para o Player 1 detonar o segundo lutador. Esta manha só não funciona com Goro.

FLAG 1
O mesmo que no Flag 0, só que ao contrário. O primeiro jogador é que se ferra.

FLAG 2
Vá direto para o Reptile. Esta opção aciona todos os personagens que dão um rolê na lua da tela "The Pit" (Peter Pan, Papai Noel e outros). Para lutar com Reptile, ligue este Flag 2 (ON) e, na tela "The Pit", dê dois perfects (Double Flawless) e o mortal. Só então, se você vencer duas lutas sem levar nenhuma pancada e conseguir dar o mortal, é que Reptile surgirá.

FLAG 3
Também ativa o Reptile, mas só funciona quando você escolhe "The Pit" na opção 1st Map.

FLAG 4
Ligue esta opção para receber mensagens de Reptile antes de cada luta. E mais: seu oponente morrerá com apenas uma porrada nos Rounds 2 e 3.

FLAG 5
Continues infinitos. Que tal?

FLAG 6
Acione-a para que o computador sempre execute os mortais.

FLAG 7
Para lutar contra inimigos mais fortes que o normal.

BLOOD
Novidade! Você quer jogar com ou sem sangue? Ah, o famoso A, B, A, C, A, B e B continua valendo, OK? Mas assim fica até mais fácil!

CHEAT
Liga ou desliga o Cheat Mode.

1 ST MAP
Aqui você pode escolher o cenário da primeira luta. Escolha "The Pit" para poder enfrentar Reptile logo de cara.

CHAMANDO REPTILE

Ligue o Flag 2. Lute neste cenário (The Pit) e ganhe duas lutas seguidas sem levar nenhuma porrada (Double Flawless). Dê um mortal e prepare-se para enfrentar Reptile, na parte de baixo da tela

PRO spero ano novo com PROSYSTEM-8 Baby

Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só não vai debulhar o bolso de seu velho

PROSYSTEM 8 BABY

- *Compatível com nintendo* 8 bits*
- *1 Joystick SUPER PRO 8*
- *Balun, cabo RF e fonte de alimentação*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

image

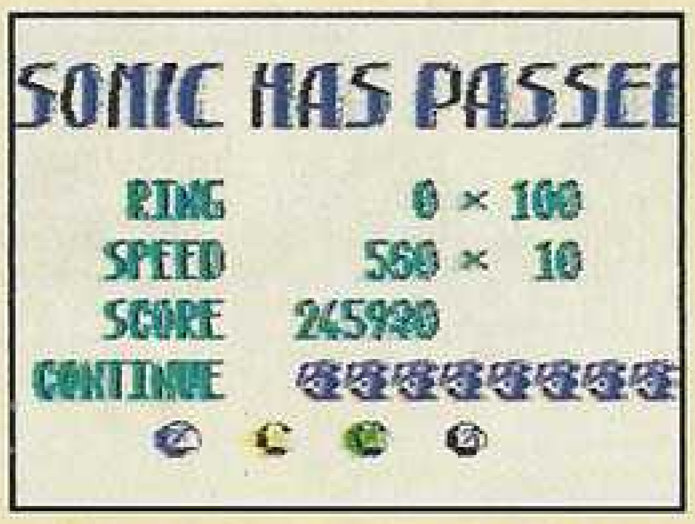
PUSH
PUMA
+ DISC
SYSTEM
W/Brasil
PUMA
DISC
SYSTEM
= DISC TRIAL

+
VENTILAÇÃO
PUMA®
TURN IT ON.
+
PERFORMANCE
=
BLAZE

SONIC CHAOS

E dá-lhe Sonic. O porco-espinho está de volta ao Master. Depois de Sonic e Sonic 2, agora é a vez de Sonic Chaos. O game honra a tradição da família: é o maior barato. Pela primeira vez você pode jogar com a raposa Tails numa versão para Master. O visual é totalmente Sonic, com pequenas inovações nas duas últimas fases. O som é parecido com o das outras versões e a diversão continua em alta. Lançado também para Game Gear, Sonic Chaos é um jogaço.

CONTINUES DE MONTÃO



Que tal ficar cheio de Continues? Cada esmeralda rende um Continue e, sempre que conseguir 50 mil pontos, você ganha mais um

SONIC CHAOS / Sega			
Ação			1 jogador
Lançamento Tec Toy			4 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO! O MAPA DA MINA PARA TODAS AS ESMERALDAS!

ESMERALDAS! ESMERALDAS!

A mecânica é a mesma de sempre. Os dois botões pulam e, no alto, fazem aquela bolinha característica que deixa todo mundo maluco. Sonic ganhou alguns movimentos novos. Agora ele pode voar a bordo de um jatinho, rodopiar e sair a milhão como no *Sonic 2* de Mega e até dar uma corridinha estilosa. Tails voa como um helicóptero e também sai correndo feito doido.

Você pode jogar com Sonic ou Tails. Mas o nível de dificuldade muda. Escolha Tails para encarar uma partida no Easy. E fique com Sonic para jogar no Hard. Só um toque: não dá pra ver o final do game jogando com a raposa. Afinal, o lance é conseguir 100 moedas para, nas fases de bônus, descolar as famosas cinco esmeraldas. Mas apenas Sonic tem acesso às fases de bônus. Com Tails, ao completar 100 argolas, você ganha uma vida, como nas versões anteriores. Comece jogando com Tails até pegar as manhas de cada fase e depois parta para o tudo ou nada com o porco-espinho.

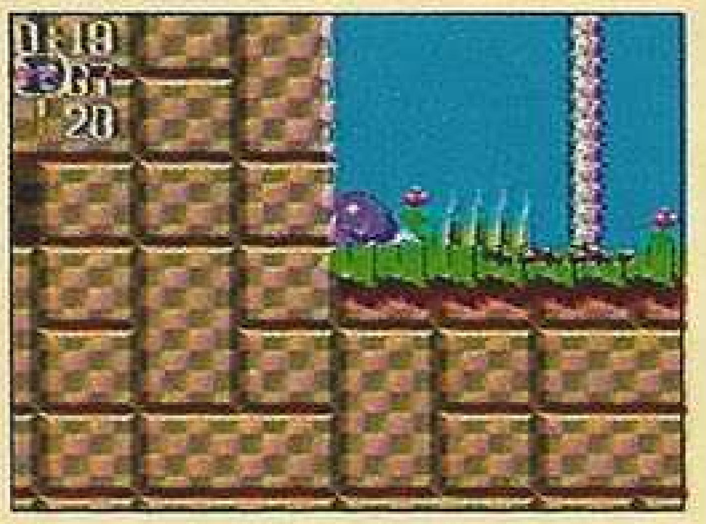
CADÊ OS INIMIGOS?

A grande diferença de *Chaos* para os outros games da família Sonic é o pequeno número de inimigos. Nada de fileiras de caras chatos como nas outras versões. Estranho? Normal. Afinal de contas, o seu objetivo é descolar 100 argolas em cada fase para chegar às esmeraldas. Conselho de amigo: aproveite as primeiras fases para conseguir as esmeraldas. Da terceira fase em diante as argolas são contadinhas. Se você deixar de pegar uma ou duas, adeus fase de bônus. E, bingo!, adeus esmeraldas...

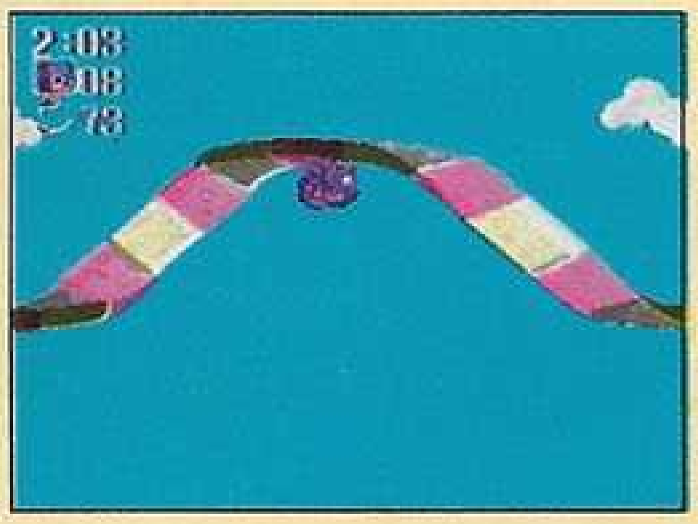
Chaos parece mais fácil que os *Sonic* anteriores. Menos inimigos, mais argolas, mais movimentos, tudo contribui para tornar o jogo menos difícil. É, mas as aparências enganam. Tente pegar a quinta e última esmeralda e depois a gente conversa. Preparado? Então vá voando atrás de *Sonic Chaos*. Um jogo que AÇÃO GAMES traz na íntegra para você. Divirta-se!

MOVIMENTOS E CARETAS

TURQUOISE HILL ZONE



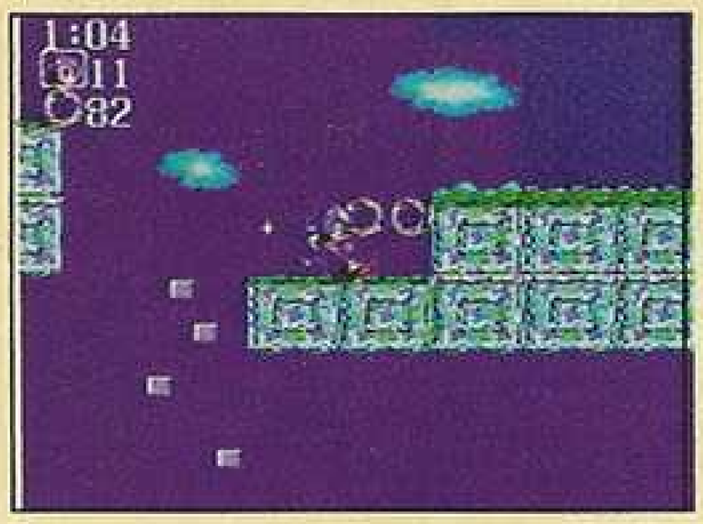
Passagem secreta. Detone estes blocos da esquerda, entre e pegue uma vida



Esta rampinha é chupadaça do Sonic 2 de Mega. Animal!

Fique no canto e acerte a cara do chefe (↑ + pulo). Quando ele virar, pule-o e volte a atacar

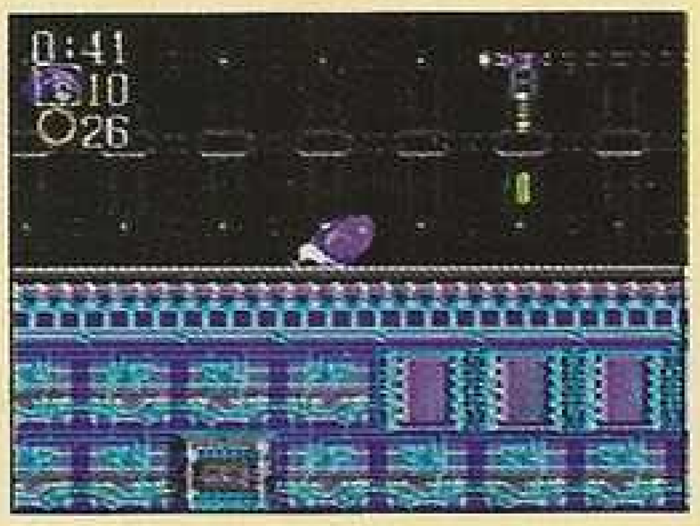
SLEEPING EGG ZONE



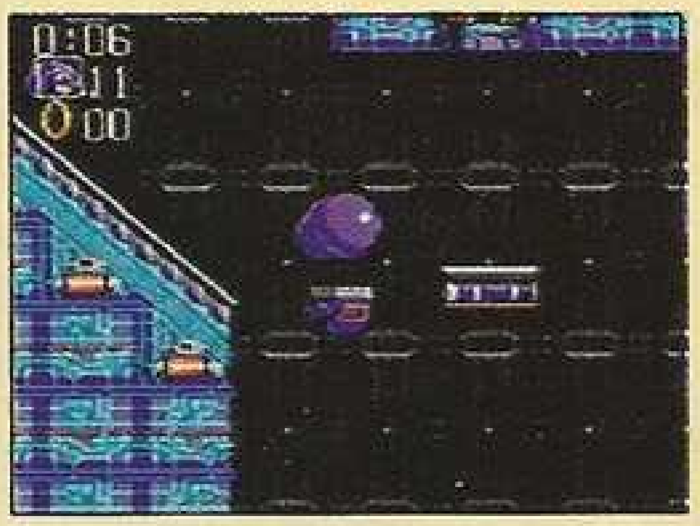
Que labirinto invocado. Os blocos se quebram e você...cai, naturalmente. Fique esperto!

Olha quem chegou? Robotnik, o próprio. Voe em cima dele sem dó nem pena. É meio baba

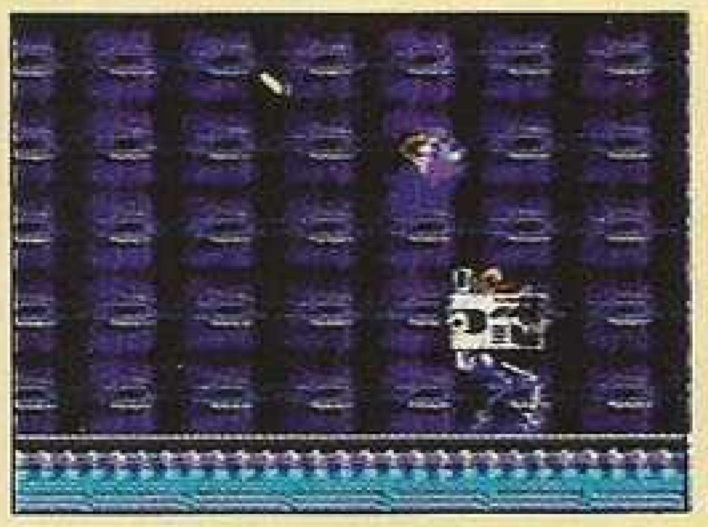
ELECTRIC EGG ZONE



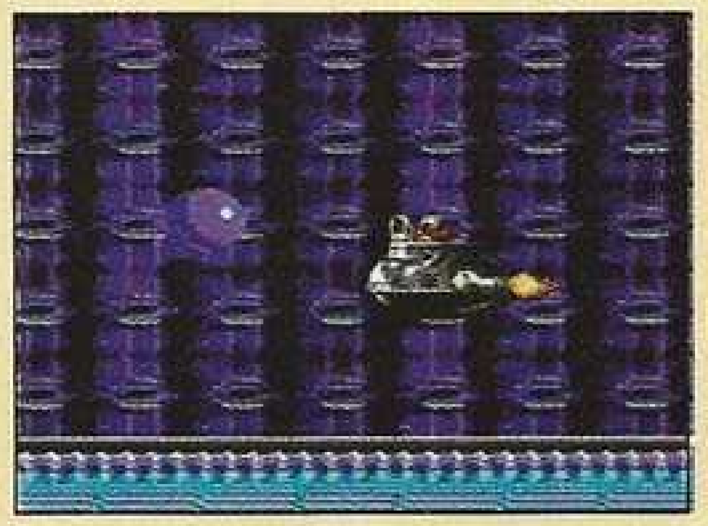
É tudo meio confuso. Não vá marcar com os lasers, falô?



Pegue o trem e, antes do final, pule para conseguir umas argolinhas



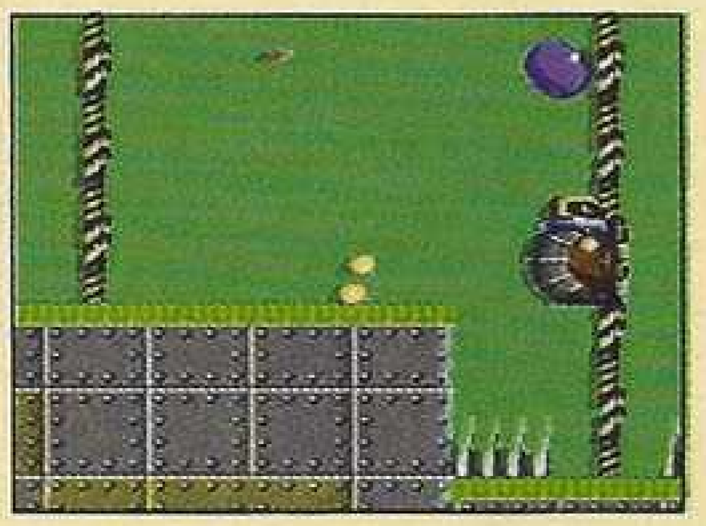
Pule na cabeça dele e desvie de seus lasers apelões



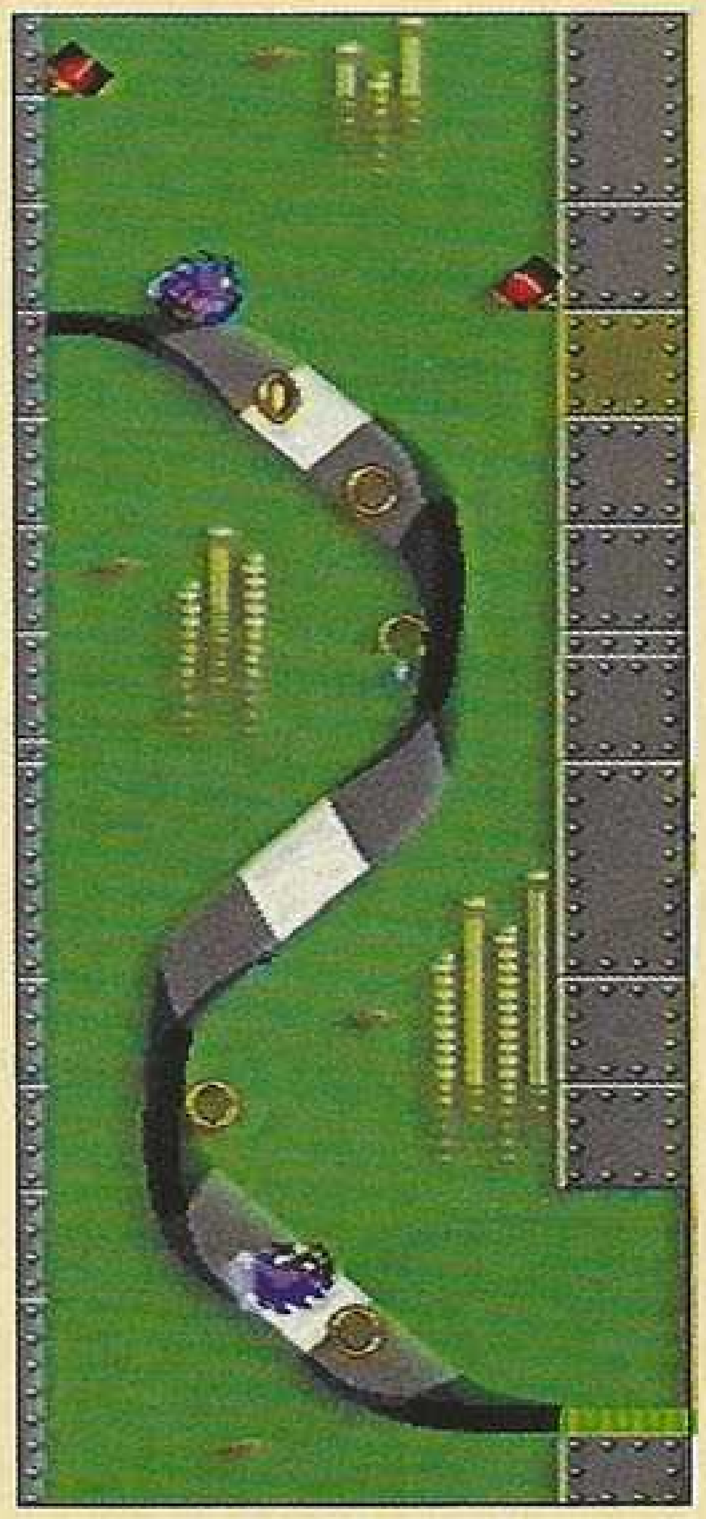
Na nave, basta um soco na cabeça dele. Robotnik fujão

MECHA GREEN HILL ZONE

Para poder ficar em cima destas plataformas numa boa, vá com a mola



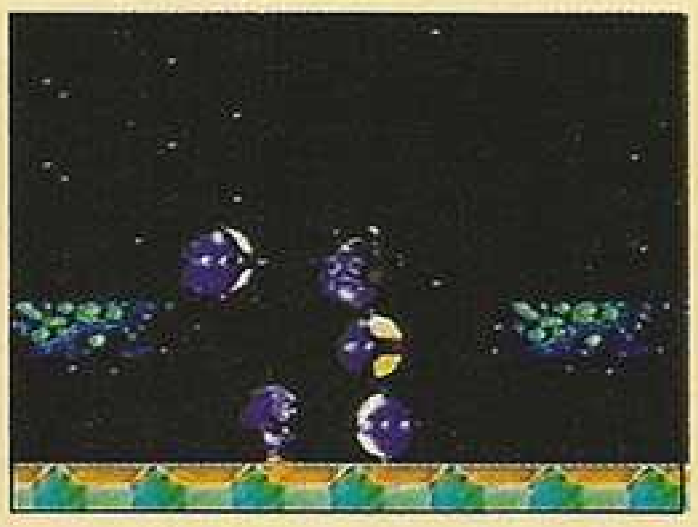
Chefe. Pule na cabeça dele três vezes, desvie e volte para mais três pulos. Não é difícil



Desça este looping com tudo, entre à direita e ache mais uma passagem secreta. Argolas à vista

GIGALOPOLIS ZONE

Este chão azul é problema. Passe pulando, senão você cai

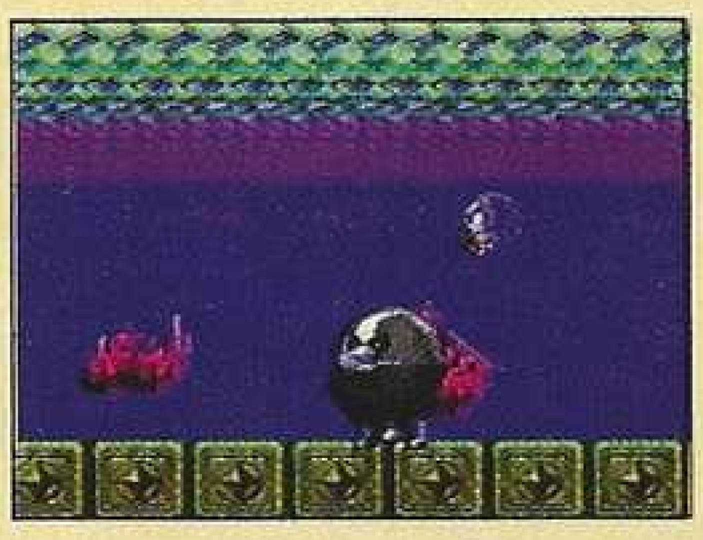


Chefe. Acerte-o uma vez por cima e desvie por baixo

AQUA PLANET ZONE

Quando você fica muito tempo debaixo d'água, o oxigênio vai pro espaço. Vá à superfície tomar um ar sempre que necessário

Chefe. Comece acabando com os pintinhos. Pule na cabeça da mamãe-galinha. Fuja de seus mísseis, espere o ataque de jatinhos e acerte-a mais uma vez. Dá um trampo razoável



POWER STRIKE 2 / Compile		
Ação	8 Mega	1 jogador

Pra quem não perde nenhuma AÇÃO GAMES, não é novidade que Power Strike é uma adaptação para Master System do clássico Aleste, de MSX. O desafio é cabeludo e não fica devendo, mas a história é bem diferente. Com a crise econômica de 1929, a pobreza impera na população européia, que luta como pode para sobreviver. Muitos tornam-se piratas e invadem os céus da Itália. Você comanda a nave de Mr. B, um jovem piloto que está disposto a dar até sua vida para livrar os céus dos ataques piratas.

Chuva de tiros

Mr. B. nunca tem sossego. Agora, ele enfrenta seus inimigos nos céus infestados de naves inimigas. Mas o perigo não está só no ar. Sua nave sobrevoa mares e ilhas que escondem canhões e pequenos vilarejos prontos para detonar sua nave com as mais loucas munições: mísseis, torpedos, bolas de fogo e bombas em muitas formas. É preciso muito esforço para enxergar sua nave. A Compile pisou na bola querendo fazer um game difícil. Mas ela só conseguiu poluir a tela e complicar a vida do jogador. Tome fôlego e encare.

ARMAS

SÃO ESCOLHIDAS POR NÚMEROS DE 0 A 6. AS MELHORES SÃO A 1 E A 5

- 0 - Shot Gun
- 1 - Missile
- 2 - Burner
- 3 - Absorption
- 4 - Destroyer
- 5 - Napalm
- 6 - Sheel up

POWER STRIKE 2 TEM CINCO NÍVEIS DE DIFICULDADE

NOVIDADE NO MASTER: VOCÊ TEM DIVERSAS OPÇÕES DE SOM

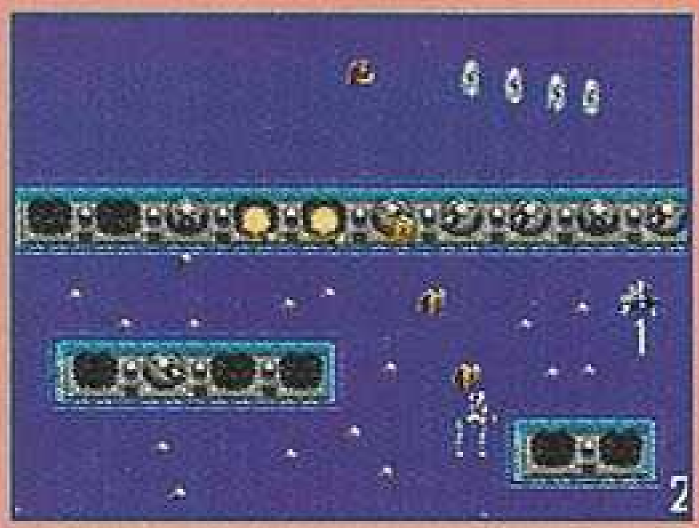
PODE SE CANSAR À VONTADE. OS CONTINUES SÃO INFINITOS

Stage 1

Olhos bem abertos e dedos rápidos. É disso que você precisa pra passar os estágios. Saia disparando em tudo que encontrar.

Não dispense este "pezinho". Atire nele para ganhar muitos mais. Eles garantem o poder de sua arma

Eis aí o chefe. Use sua melhor arma. Destrua os mísseis e desvie das bolinhas. Fique só atirando



Sua tela vai ser sempre assim, cheia de tiros. O segredo pra vencer a fase é só um: muita atenção

Estas pedras que brotam do chão explodem. Passe por elas sem atirar

Cada estágio corresponde a um pirata a ser capturado. Aniquile a nave do bandido e um X aparece indicando sua vitória

AO DESTRUIR VÁRIOS INIMIGOS, VOCÊ GANHA UM ESCUDO DE PROTEÇÃO

Stage 2

Os cenários não mudam quase nada e o lance é ser rápido no ataque e manter sempre a melhor arma.

Estas estranhas naves só atiram de um lado, mas são muito persistentes. Detone!

Nos momentos mais ferrados, use o botão 2. Pinta uma câmera lenta para você ver melhor seu alvo e livrar-se do enrosco

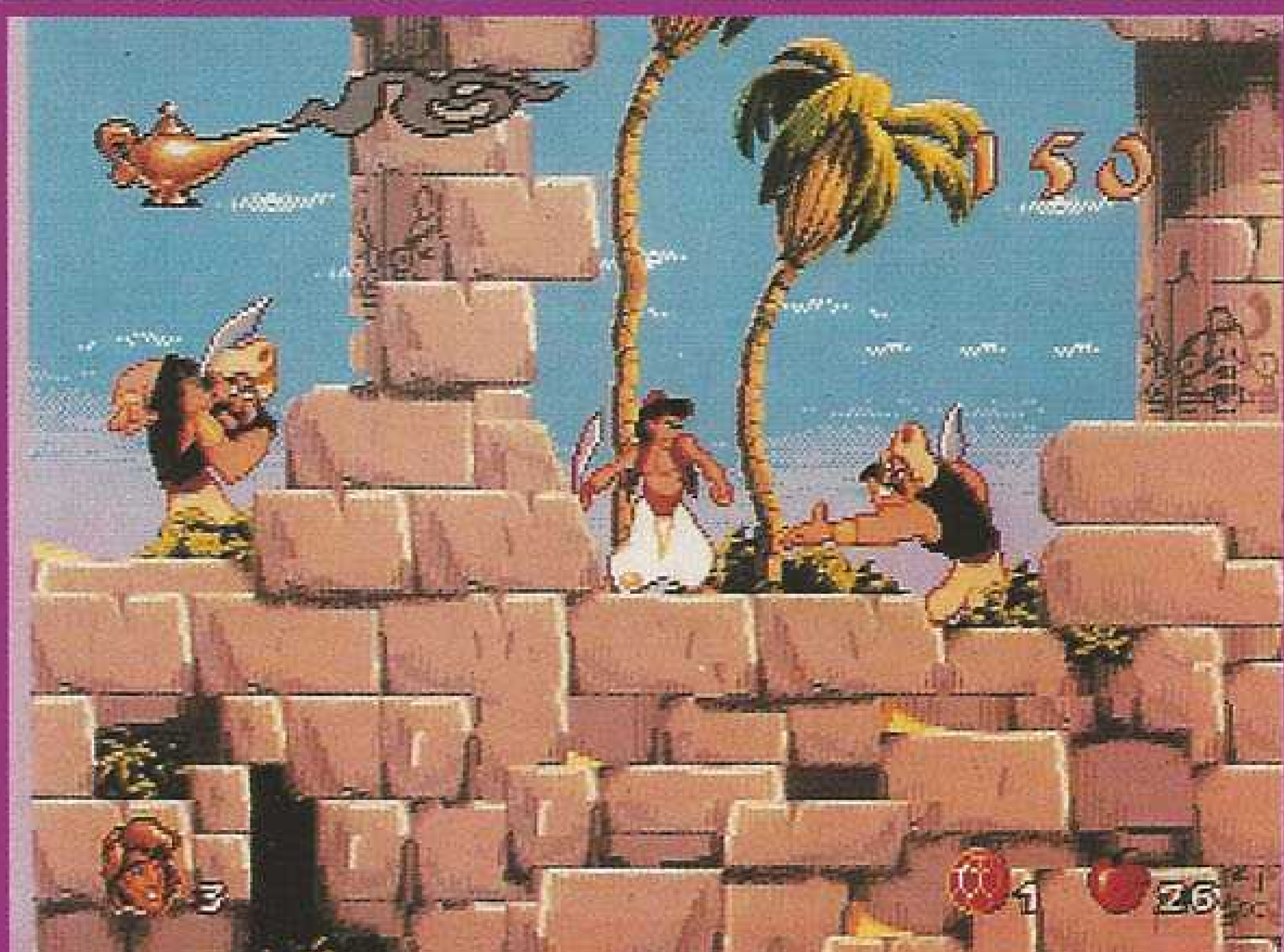
Destrua estes canhões sem dó e fuja. Eles atiram uma bolinha mesmo depois de destruídos

Manha esperta: segure o botão de tiro cinco segundos e, quando soltar, surpresa... um supertiro

Não é fácil chegar até este chefão. Fuja dos tiros circulando a nave e dispare sem parar.

Quem foi o gênio que inventou este jogo?

Chegou Aladdin, o primeiro cartucho para Mega Drive com animação dos Estúdios Disney. Para os nossos gênios, o seu desejo é uma ordem: os estúdios Disney fizeram os desenhos do cenário e dos personagens iguaizinhos ao filme, com muita cor e bom-humor. Da Sega e da Virgin saiu a tecnologia que deu mais movimentos, mais detalhes nos gráficos e incríveis fases de bônus. Pra completar, a trilha sonora é uma coisa de cinema, incluindo "A Whole New World", que ganhou o Oscar em 93. Tudo isso pra você ter uma superprodução de 16 Mega que dá a impressão de se estar controlando um desenho animado. Leve este cartucho genial pra casa e tenha mais de 1001 noites e dias de diversão garantida.



Disney's Aladdin

SEGA

TEC TOY

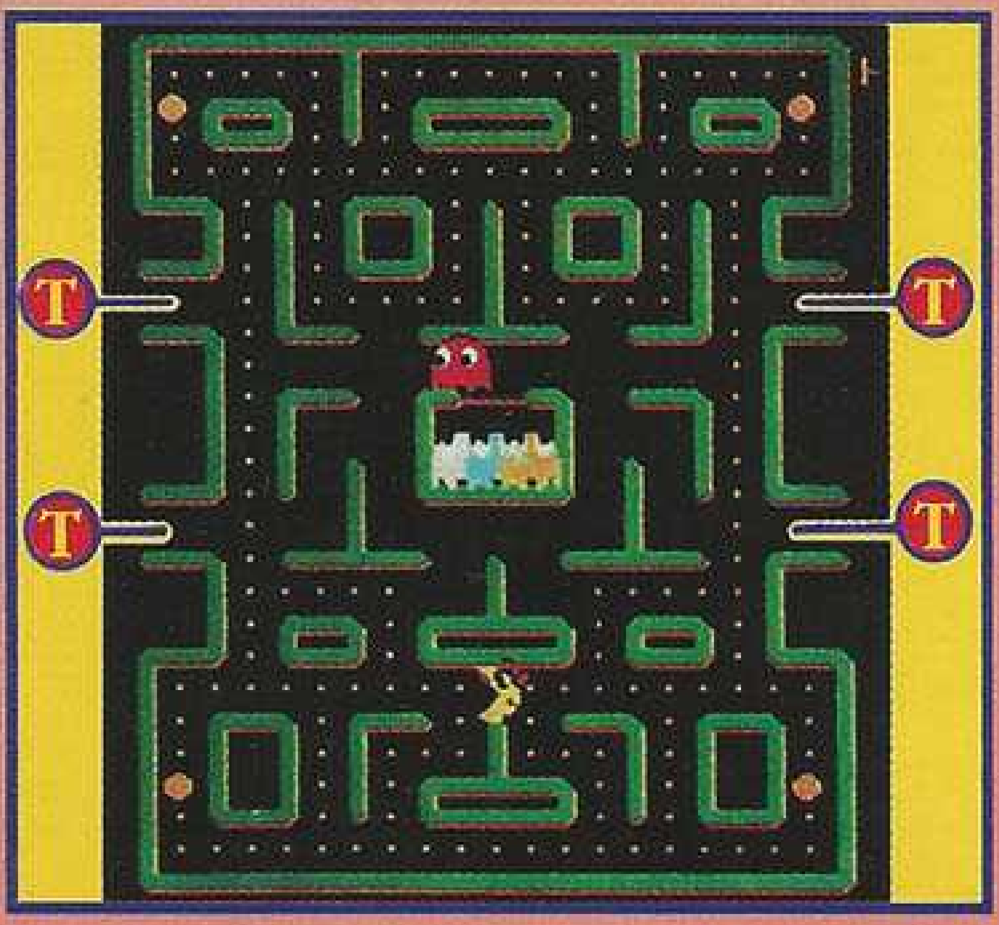
© Disney. Virgin Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Oscar da Academia é marca registrada de Academy of Motion Pictures and Sciences.

Os comilões mais famosos do mundo estão de volta para matar a saudade e fazer novos viciados. Os jogos do Pac-Man foram sucesso absoluto em arcades nos anos 70. Tanto que a musiquinha de Pac-Man virou até sucesso de discoteca. Agora, depois de muitos apelos da Nintendo, a softwarehouse Namco adaptou as duas versões originais de Pac-Man e Ms. Pac-Man, para o seu console. E eles voltam com a mesma voracidade e agilidade dos arcades. Resolvemos dar uma geral em Ms. Pac-Man – a versão feminina com lacinho na cabeça – que traz o desafio maior: labirintos diferentes para os vários estágios, bônus pulando na tela e fantasmas ainda mais velozes.

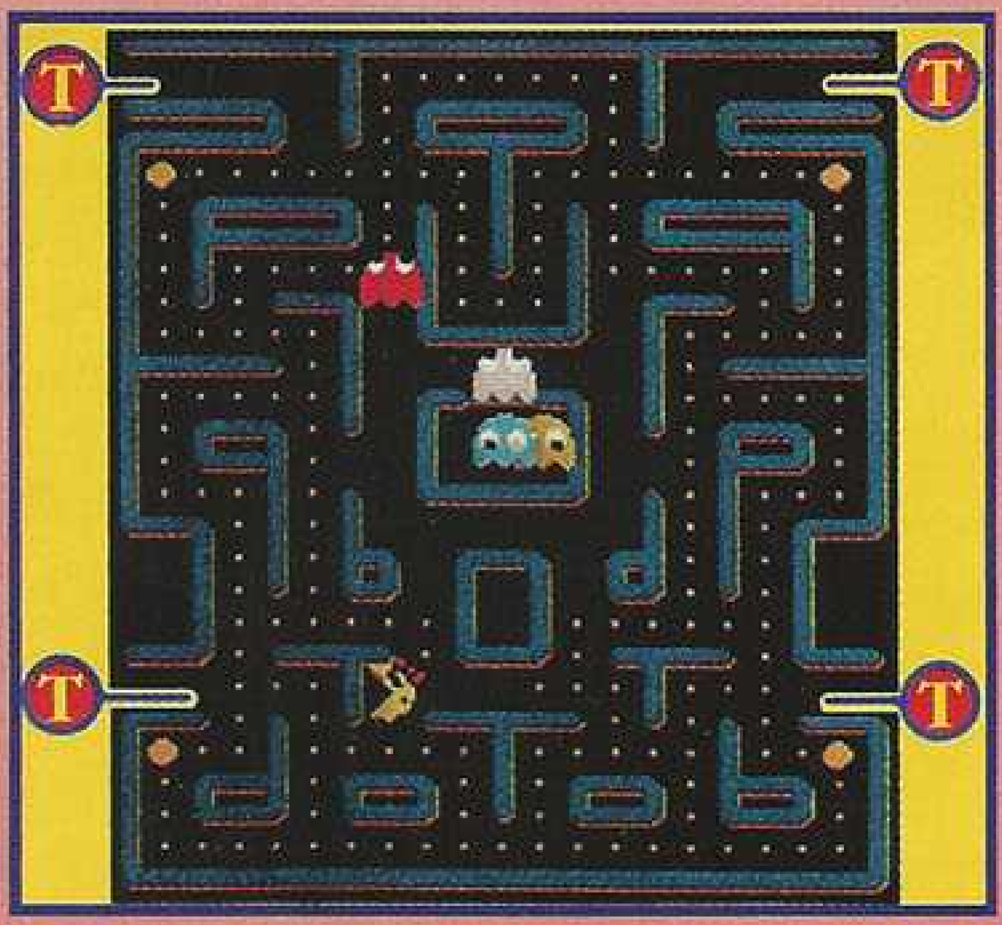
Ms. PAC-MAN

Comer e fugir

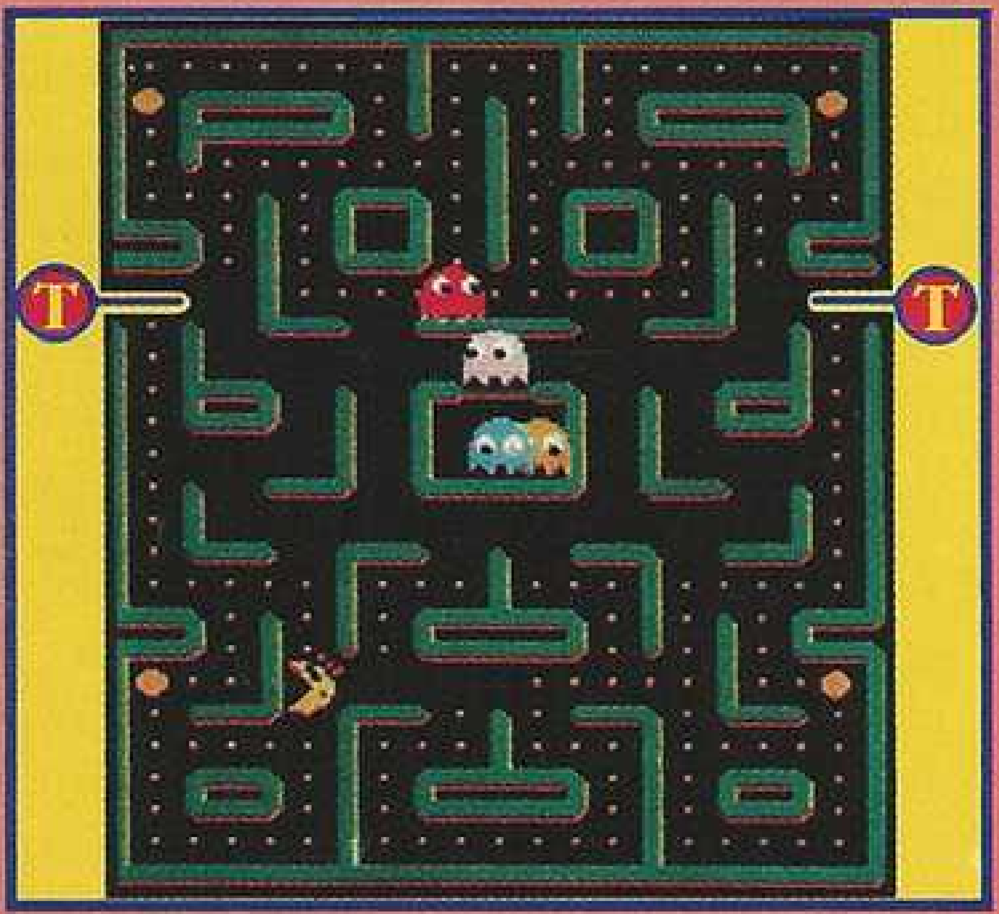
Seu objetivo é simples e divertido: papar todas as bolotas no caminho antes de ser pego pelos fantasmas. Eles saem de sua casa aos poucos e cada um faz sempre um mesmo caminho antes de caçar você: tente decorar. Além de fugir, sua única salvação são as bolas de invencibilidade: ao comê-las, você poderá engolir os fantasmas enquanto eles estiverem com a cor alterada. A cada duas fases, você enfrenta um novo labirinto.



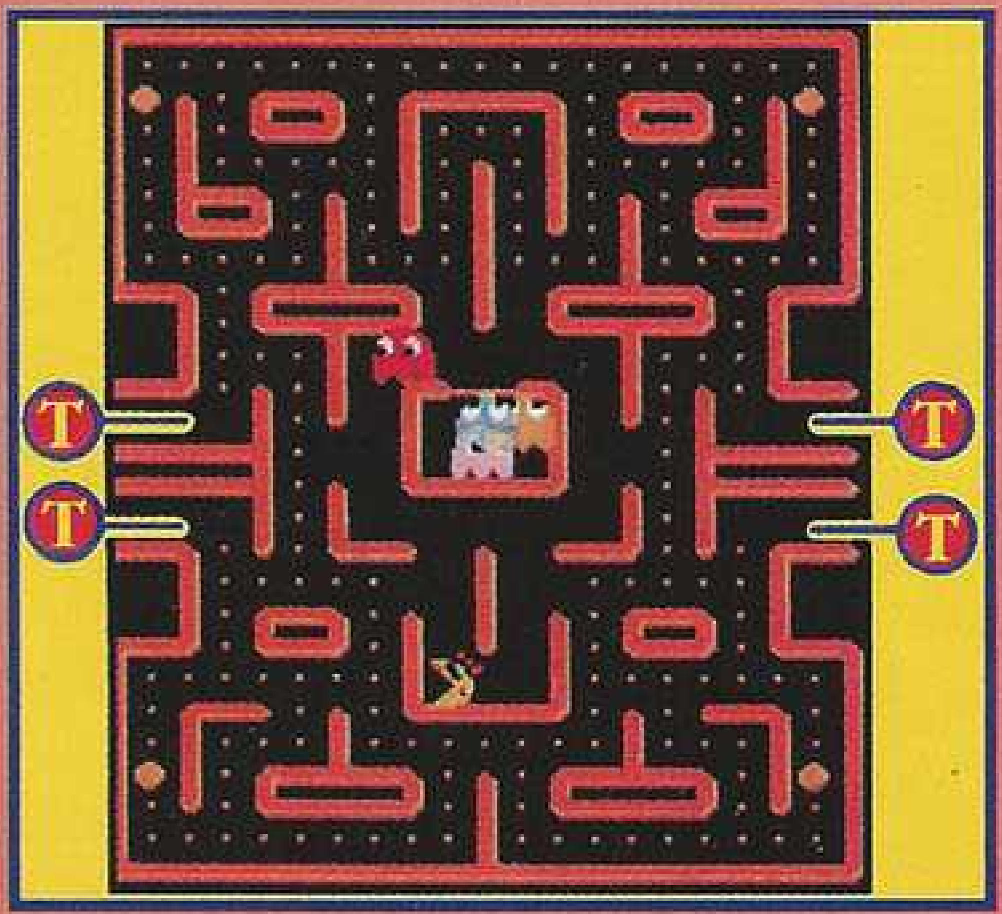
O primeiro labirinto tem quatro túneis e poucos cantos perigosos. É moleza!



Os dois túneis de cima da tela ficam nos cantos e só podem ser alcançados por passagens longas e perigosas



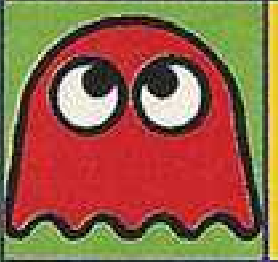
Tome cuidado neste labirinto . Ele tem apenas dois túneis e são curtos demais para retardar os fantasmas



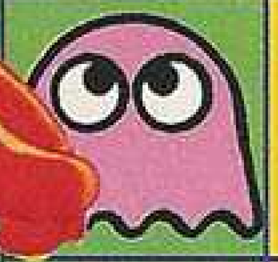
Desta vez, os quatro túneis ficam lado a lado e os fantasmas que passam num túnel podem pegar você no outro

CONHEÇA OS Fantasmas

Saque um pouco dos fantasminhas para driblá-los melhor.



Shadow (Sombra) - É o mais imprevisível e persegue você até o último canto.



Speedy (Ligeirinho) - Alcança você mais depressa que os outros.

Bashful (Acanhado) - É o mais fácil de despistar.

Pokey (Pentelho) - Ele não desiste e vai atrás sempre.

COMENDO OS FANTASMAS EM SÉRIE, CADA UM VALE O DOBRO. COMA OS QUATRO E FATURE 3 MIL PONTOS

DICAS

BOLAS DE INVENCIBILIDADE

Se você comer uma bola de invencibilidade muito cedo, perderá chances de se recarregar e também pontos extras. Mas se aguardar demais poderá perder a vida! Espere os fantasmas virem em grupos e então coma a bola e pegue-os todos de uma vez, levando sua pontuação à estratosfera!

FRUTAS BÔNUS

Em cada etapa de *Ms. Pac-Man*, aparecem frutas que saem pulando na tela. Enquanto os fantasmas estão lentos, dá para se virar sem elas. Mas, nas fases finais, você se dará mal se não conseguir pegá-las.

ORGANIZE O BANQUETE

Quando você começar um novo estágio, procure liquidar todas as bolinhas de apenas um dos cantos da tela antes de passar para uma outra área. As bolinhas deixadas para trás vão dar trabalho depois.

TÚNEIS DE ESCAPE

Quando os fantasmas estiverem na sua cola, entre num dos túneis laterais de escape: eles ficarão mais lentos e você poderá escapar. Mas tome cuidado para não ser encurralado ou esbarrar num deles ao sair, do outro lado da tela.

® Marca Registrada da Commodore Electronics Limited e usada pela PCI sob licença. Não inclui aparelho de TV nem impressora.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS · CONHEÇA O AMAZONAS

Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens, videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia ? Amiga® é pra essas coisas.

Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.

FOX

Commodore®

AMIGA® 600 1200 4000

O passaporte da família para o 1º Mundo

PCI *NÓS, FAZEMOS O FUTURO.*

SAC-PCI Tel.: 0800-141516
(ligação gratuita para todo o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R.7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 820-2851 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Layor: 829-9599 **Campinas (0192)**: Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • **Ribeirão Preto (016)**: Mactron: 625-1800 • **Belo Horizonte (031)**: Meta Automação: 281-2828 **Brasília (061):** WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • **Fortaleza (085)**: LBM: 231-7478 • **Belém (091)**: M. Marcelino: 235-4034 • **Cuiabá (065)**: Milan: 624-2121 • **Rio de Janeiro (021)**: SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zentek: 260-1352 • Compumaq: 224-7010 • **Salvador (071)**: Eqcenter: 235-4209 **Curitiba (041)**: Comasul: 254-8144 • **Florianópolis (0482)**: Comasul: 24-9066 • **Goiânia (062)**: Assiste: 281-4455 • **Porto Alegre (051)**: Casa do Desenho: 343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • **Bento Gonçalves (054)**: Comabe: 452-3822 • **Vitória (027)**: Wilson Ramos: 222-5055

CAPCOM®
STREET FIGHTER II ™ SPECIAL CHAMPION EDITION E MARCA REGISTRADA DE CAPCOM CO.: LTD. CAPCOM E MARCA REGISTRADA DE CAPCOM, INC.

STREET FIGHTER II' ™
SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA

TEC TOY

. Enfrente todos os chefes de fase na mesma partida - se tiver coragem, é claro.

. Lute sozinho ou chame a turma: 2 módulos de Group Battle com até 6 lutadores por time.

. Ajuste do hyper em 10 níveis diferentes na tela de apresentação, sem códigos ou truques.

. Quem é o melhor, Ryu ou Ryu? Dispute uma luta usando o mesmo jogador e descubra quem é Street Fighter de verdade.

SE VOCÊ TEM MEGA DRIVE, YOU WIN.

Chegou Street Fighter II Special Champion Edition para Mega Drive. Ryu, Blanka, Ken & Cia. estavam tão ansiosos quanto você para esta luta. Os 12 maiores lutadores dos arcades se prepararam tanto que vão chegar no seu Mega Drive maiores, mais rápidos e mais reais do que nunca. E mais perigosos também: são 10 hyper-golpes novos em 24 (3 x 8! 6 x 4!) Mega de pura pancadaria.

Pela primeira vez na história do Street Fighter você vai poder enfrentar todos os 4 poderosos Chefes de Fase, ajustar a velocidade na tela de apresentação, fazer disputas entre o mesmo lutador e formar gangs para disputar um torneio.

Leve um Street Fighter II, ou entre nessa briga com o novo Mega Drive III que já vem com Street Fighter II incluído. Senão, HÁ HÁ HÁ, you lose!

BEM-VINDO A PRÓXIMA FASE

BEAT THE HOUSE/Discover-Konami			
Cassino		1 a 10 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cassinos são proibidos no Brasil. Se você nunca teve a oportunidade de torrar uma grana na ilusão de fazer fortuna, Beat The House *chegou para resolver o seu problema. O game simula a atmosfera de um cassino e reúne cinco modalidades de jogos de azar: caça-níqueis, vídeo-poker, roleta, craps e blackjack. Tudo isto com arte VGA e muitos efeitos sonoros. Supimpa!*

Welcome to Las Vegas! A primeira imagem do game é a porta de um cassino. Entre para conhecer o mundo das apostas. Escolha um dos cinco jogos e mande ver. No canto da tela há uma recepção onde você pode se registrar (salvar o jogo), pedir um empréstimo ou acionar outro jogador. E por falar em dinheiro, você começa o jogo com 5000 dólares. Pode parecer muita grana, mas não é. Cassino é sinônimo de jogo alto.

POR DENTRO DOS JOGOS

ROLETA

O símbolo máximo dos cassinos. As apostas levam em conta os 36 números da roleta, divididos em pretos e vermelhos. Quando a bolinha é lançada, basta conferir as combinações premiadas. As possibilidades de aposta são grandes. A mais difícil de todas é o número seco: quem acerta o número exato ganha 35 vezes o valor apostado. A mais fácil (vermelho ou preto) é a que rende menos, apenas recupera o montante apostado. Muita sorte e um pouco de raciocínio são fundamentais para se dar bem neste verdadeiro mito da jogatina.

Na roleta, as possibilidades são enormes. Aposte com a cabeça e tente quebrar a banca

CRAPS (DADOS)

Múltiplas combinações. Craps é uma loucura!

Jogo que consiste em dois dados e uma mesa de apostas. Dentre os diversos apostadores, um deles é sorteado para ser o Shooter (atirador), aquele que lança os dados. Todos apostam e as combinações são supercomplexas. Só para dar uma idéia, há apostas normais e apostas por proposição. As normais são "simples" e as por proposição pagam muito mais (até 30 vezes o valor apostado).

Dê uma olhada no menu de ajuda para sacar a enorme lista de possibilidades de apostas.

BLACKJACK

O famoso 21. Pode ser jogado por até quatro competidores. O objetivo é...UAU...fazer 21 pontos com as cartas que você recebe. As figuras valem 10 pontos cada uma e o ás pode valer 1 ou 11. As demais cartas contam por seu valor facial. Uma vez feita a aposta, você recebe 2 cartas. A partir daí, suas opções são pedir mais uma carta (Hit), não pedir mais nenhuma carta (Stand), duplicar a aposta e pedir apenas mais uma carta (Double) ou, se tiver recebido duas cartas iguais, abrir mais um jogo (Split). Ganha quem fizer 21 ou atingir a soma mais alta sem "estourar", isto é, sem passar dos 21.

A banca compete contra todos e paga o mesmo valor apostado. Se a sorte estiver do seu lado e você conseguir um Blackjack com as duas primeiras cartas, a banca automaticamente lhe pagará uma vez e meia o que você investiu. Dica importante: a banca embaralha as cartas somente depois que a última carta for usada. Desta forma, basta memorizar quais cartas não saíram para planejar um jogo mais inteligente. Vale tudo. Até anotar as cartas à medida que elas forem saindo.

O nobre carteado. O Blackjack é um bom lugar para acumular grana

DEPENDENDO DA MODALIDADE, DÁ PARA JOGAR EM ATÉ 10 PESSOAS

PC

CAÇA-NÍQUEIS

As "slot-machines" são as máquinas mais populares em cassinos pelo mundo afora. Seu funcionamento é simples. Basta puxar a manivela e esperar pela combinação de símbolos.

De acordo com o resultado, o apostador ganha ou perde. O jogo dispõe de dois tipos de caça-níqueis: o original, com três linhas e o "progressive", de quatro linhas. Nem pense em estratégia. O lance aqui é pura sorte.

Faça suas apostas e torça. Caça-níqueis é pura emoção

VÍDEO-POKER

Pôquer eletrônico. Você pode apostar de uma a cinco moedas. Feita a aposta, a máquina apresenta 5 cartas. Como no carteado normal, você deve escolher com quais cartas quer ficar e quais deseja trocar. Uma vez com as cartas definitivas, a sorte está lançada. As combinações vencedoras são as mesmas do pôquer. O dificílimo Royal Straight Flash rende mil doletas para cada moeda apostada. Este jogo mistura sorte com um pouco de estratégia.

Saque bem o seu jogo e aposte. Pôquer não é mole

HELP!

SE VOCÊ FICAR PERDIDÃO E NÃO SE LEMBRAR DAS REGRAS, NÃO SE DESESPERE. BEAT THE HOUSE TRAZ UM COMPLETÍSSIMO MENU DE AJUDA. ACESSE-O SEMPRE QUE PRECISAR.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

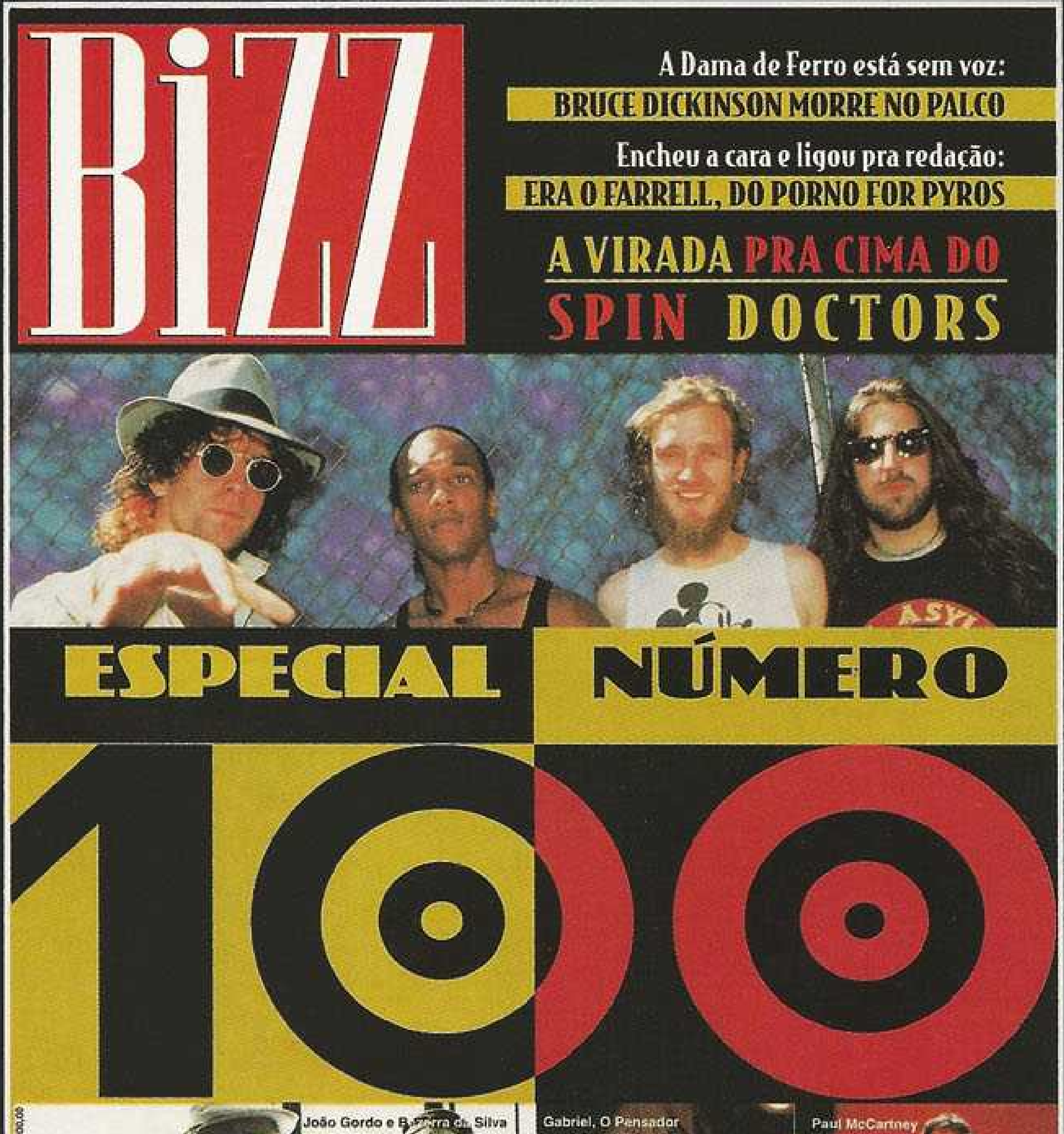
PC AT 386, 25 MHz, com 5 Mega livres de Hard Disk e monitor VGA. Compatível com as placas AdLib, SoundBlaster e SoundBlaster Pro

PC

ESPECIAL Nº 100

JÁ NAS BANCAS

EDITORA AZUL



THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

SUPER STREET FIGHTER 2 / Capcom			
Luta		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SUPER STREET FIGHTER II

Feliz Natal, "streetfightermaníacos"! Os fliperamas de todo o Brasil já estão recebendo as máquinas mais esperadas deste fim de ano. Super Street Fighter 2: *The New Challengers é, sem dúvida, o lançamento de 1993. É covardia e não tem pra ninguém! Além dos doze personagens originais, que trazem ótimas mudanças, pintam quatro novos lutadores pra lá de bem sacados.*

Novidades animais

A galera da Capcom fez mudanças animalescas, que vão da tela de apresentação e cenários aos finais dos personagens. O som usa tecnologia Q-Sound e está debulhador. Cada personagem apresenta oito cores diferentes de roupa. Vá correndo para a loja mais próxima que já tenha a máquina. Um segredo: a Capcom garante que as máquinas que serão instaladas em dezembro terão o nível de dificuldade 4 equivalente ao nível máximo (o 8), das que foram instaladas em novembro. Ou seja, vão ser 100% mais difíceis. Treine!

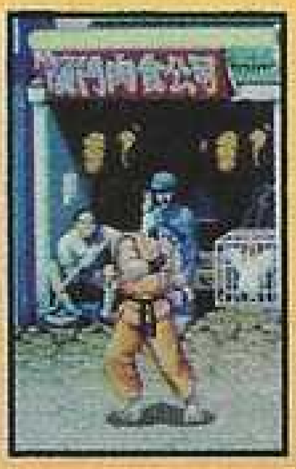
OS RECÉM-CHEGADOS

VAMOS LÁ: CONHEÇA OS QUATRO NOVOS PERSONAGENS DA SÉRIE STREET FIGHTER 2. SAQUE OS BACKGROUNDS E ALGUNS GOLPES DE CADA UM, INCLUINDO ESPECIAIS.

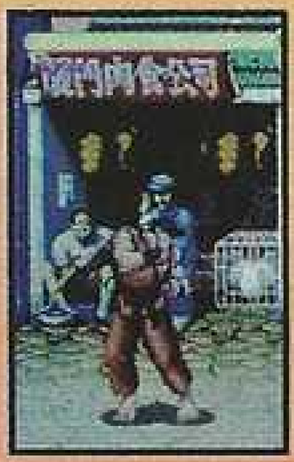
COMO ESCOLHER CORES

Cada personagem possui oito cores diferentes de roupa, inclusive os quatro novos. Saque como fazer a escolha na tela de seleção de personagem.

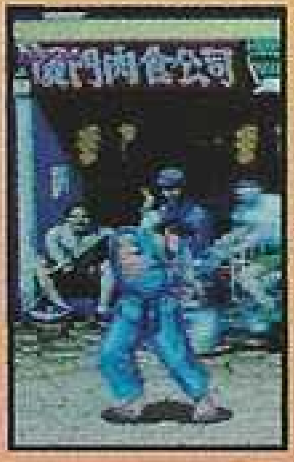
COR ORIGINAL aperte SFR



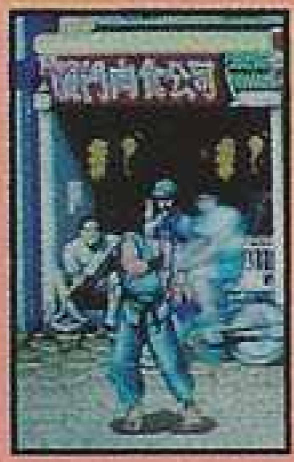
"NEW SUPER COLOR" aperte CFR



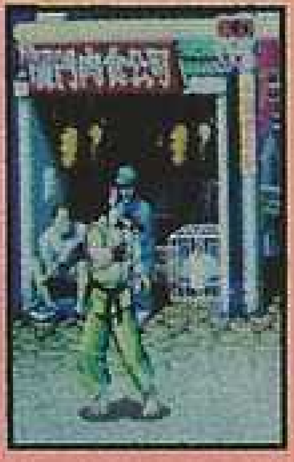
SUPERCOR aperte START



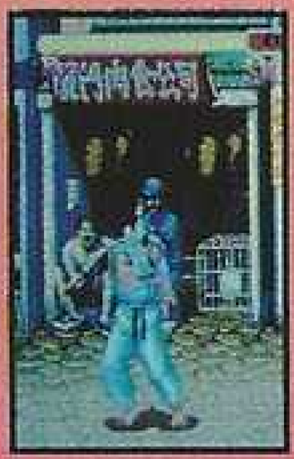
PRIMEIRA COR SECRETA aperte CM por 3 s (azul turquesa)



COR "CHAMPION EDITION" aperte SM



SEGUNDA COR SECRETA aperte CFO (verde abacate)



COR "TURBO" aperte SFO

TERCEIRA COR SECRETA aperte CM (verde escuro)

THUNDER HAWK

NASCIMENTO: 21.07.59
ALTURA: 2,30 M
PESO: 102 KG

T. Hawk é norte-americano, mas foi levado por seu pai para o México quando ainda era pequeno. Após a morte do pai, Hawk descobre a verdade sobre o que ocorreu em sua terra natal: sua tribo foi cruelmente expulsa de suas terras pela organização Shadoloo, comanda pelo terrível vilão Vega. Hawk decide voltar e enfrentar a gangue com o poder dos próprios punhos. E ele detesta mentiras e brigas.

Esganada - perto do inimigo, → + SFO

TENTE ESTES

Mexican Typoon
→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + S
(arremesso furacão)

Tomahawk Buster
→ ↓ ↘ + S

Condor Dive - Durante o salto, aperte os três botões de soco

CAMMY

NASCIMENTO: 06.01.74
ALTURA: 1,64 M
PESO: 46 KG

Cammy pintou para fortalecer a presença das mulheres na série SF2. Esta inglesinha é uma gata com "g" maiúsculo. Ela perdeu a memória num acidente e foi encontrada três anos depois por militares que começaram a treiná-la. Cammy se deu bem devido às suas habilidades físicas. Hiperpreparada, ela está no torneio para destruir Vega. Charme e rapidez garantidos!

Thrust Kick - → ↓ ↘ + C

TENTE ESTE

Cannon Drill
↓ ↘ → + C

Spin Knuckle - → ↓ → + S

FEI LONG

NASCIMENTO: 23.04.69
ALTURA: 1,76 M
PESO: 60 KG

Fei Long faz o estilo "Bruce Lee cover". Ele luta Kung Fu desde criança e é um sujeito muito esquentado e convencido. Representa Hong Kong e entrou no torneio para aprimorar suas técnicas, tanto de luta quanto de representação, pois o cara é ator também. Durante os combates, Fei Long grita "I am the superstar". Ele não possui magias!

Arremessar - perto do adversário, → + SFO

TENTE ESTE

Shienkyaku
→ ↓ ↘ + C

Jogar para o alto - perto do inimigo, → + CFO

Rekkaken - ↓ ↘ →+ S. Acerte este golpe três vezes seguidas e detone a energia do adversário

DEE JAY

NASCIMENTO: 31.10.65
ALTURA: 1,85 M
PESO: 92 KG

Vindo diretamente da Jamaica, Dee Jay é um crioulo boa pinta e forte. Ele é músico e craque em Kick Boxing. Curte reggae pra caramba. Todo sorridente e sempre descalço, Dee Jay é um lutador cheio de recursos e que apresenta características sintonizadas à década de 90. Ele usa calça de rapper, com os dizeres "Maximum", e "Dreadlocks". Espertaço!

Machine Gun Upper - ↓ 2 s, ↑ + S

Double Rolling Sobatt - ← 2 s, → + C

Air Thrasher - ← 2 s, → + S

CÓDIGO DOS BOTÕES

S	Qualquer botão de soco	SFR	Soco fraco
C	Qualquer botão de chute	CFO	Chute forte
SFO	Soco forte	CM	Chute médio
SM	Soco médio	CFR	Chute fraco

EM BREVE, NOVOS GOLPES E COMANDOS DESTE SUPERARCADE

IRRESI

SUPER PRO

*Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.*

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.
Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

image

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

OS MELHORES LIGAM AQUI!

900-0353

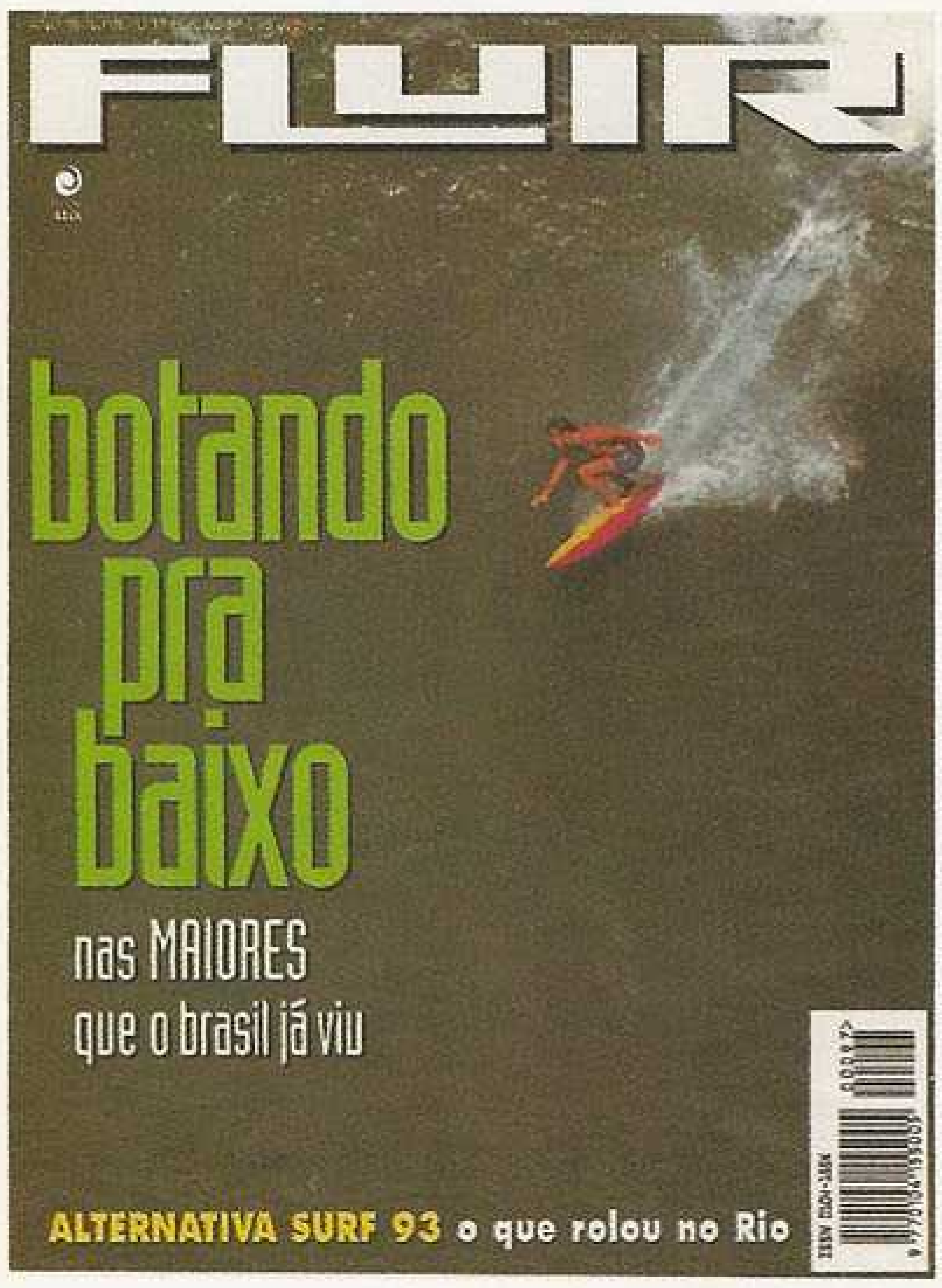
DISQUE GAME TV

A CADA DIA DICAS DIFERENTES E OS MAIORES LANÇAMENTOS EM VÍDEO GAMES.

PEÇA PERMISSÃO PARA OS SEUS PAIS

CUSTO POR MINUTO CR$ 180,00

AS MAIORES ONDAS DO BRASIL.



NAS BANCAS

EDITORA AZUL

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ As edições 01 à 43 da Revista Ação Games. Pedro M. Ohoya Veno, tel.:(0132) 70-9211, Praia Grande, SP.

▶ Nintendo padrão americano com 2 controles e um cartucho. LéoR.H.Fabri, tel.:(011) 952-8113, São Paulo, SP.

▶ As edições15 à 35 da Revista Ação Games. Massao Otsuka, tel.:(021) 394-8795, Rio de Janeiro, RJ.

▶ As edições 28 à 43 da Revista Ação Games. Luiz Antônio Santos Silva. Rua QNJ 58, Bl.E Apto. 112 , Tag. Norte, CEP 72140-000, Brasília- DF

▶ Bazuca Scope com o cartucho Super Scope 6, do SNES. Richard Domingues, tel.:(011) 217-8530, São Paulo, SP.

▶ Bazuca Scope com o cartucho Super Scope 6, do SNES. Filipe A. A. Abreu, tel.:(021) 295-5342, Rio de Janeiro, RJ.

▶ SNES com dois controles e três cartuchos. Cláudio Narducci, tel.:(011) 940-8812, São Paulo, SP.

▶ SNES com dois controles e um cartucho. Leonardo Viana, tel.:(011) 212-1965, São Paulo, SP.

▶ Sega Genesis com controle Power Stick, dois cartuchos e Game Genie. José Cândido S.B. Pedreira, tel.:(021) 537-0498, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Sega Genesis com um controle e um cartucho. Diego Del Lima, tels.:(021) 394-1886/413-3329, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System II com 6 cartuchos, controle Pro 1 e Rapid Fire. Felipe dos Santos Jardim, tel.:(011) 414-3972, São Paulo, SP.

▶ Master System com 2 cartuchos e um controle. Adriano Aparecido Zermiani. Rua Siqueira Campos, 126, Jd. Pau Preto, CEP 13330-000, Indaiatuba, SP.

▶ Master System com três cartuchos e pistola. Vinícius de Resende, tel.:(065) 624-1656, Cuiabá, MT

▶ Master System com 5 cartuchos, 4 controles e pistola. Bruno Tannez, tel.:(011) 241-5900, São Paulo, SP.

▶ Master System II com 3 cartuchos. Alexandre Carvalho, tel.:(011) 940- 4494, São Paulo, SP.

▶ Master System com 2 controles e cartucho. Gilberto dos Santos Jr., tel.:(0132) 22-6612, Santos, SP.

▶ Game Gear com 10 cartuchos e um Game Boy com 6 cartuchos. Eduardo R. de Lascio, tel.:(011) 64-8903, São Paulo, SP.

▶ Super Game CCE 2600 com 7 cartuchos. Emanoel Pereira de Souza, tel.:(027) 229-5691, Vila Velha, ES.

▶ Turbo Game CCE com um controle e 2 cartuchos. André L.Giancotti, tel.:(0163) 42-1790, Monte Alto, SP

TROCO

▶ Mega Drive com 4 cartuchos por SNES completo. Rodnei M. Marietto, tel.:(011) 433-6952, Bragança Paulista, SP.

▶ Mega Drive com um controle e 3 cartuchos por SNES. Flávio A.C. Cozarotti, tel.:(011) 66-9683, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com 2 cartuchos por SNES. Edson ou Júnior, tel.:(011) 911-2472, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com 5 cartuchos por SNES completo com cartuchos. Emílio Pereira Brito Neto, tel.: (033) 321-3940, Caratinga, MG.

▶ Master System III com um controle e um cartucho por Game Gear com cartuchos. Renato, tel.:(011) 883-0246 (após 18h00), São Paulo, SP.

▶ Dynavision III completo com 2 cartuchos por Master System com cartuchos. Marcelo Carlos da Costa, tel.:(0476) 32-2042, Campo Alegre, SC.

▶ O cartucho Best of the Best do SNES por outro de meu interesse. Roberwilli de Mori, tel.:(011) 578-5981, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Street Fighter 2, do SNES por outro de meu interesse. Paulo Henrique Perobeli, tel.:(011) 408-4165, Jarinu, SP.

▶ O cartucho Fantasia e Super Monaco GP, do Mega Drive por outros de meu interesse. Levy M. Lobato, tel.:(011) 440-5197, Santo André, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive por outros de meu interesse. Vinícius Leonel, tel.:(011) 229-6322 r. 270, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ As edições 08 e 10 da Revista Ação Games. Gregório Francisco Ferreira, tel.:(0482) 47-1628, São José, SC.

▶ A edição 32 da Revista Ação Games. Michel Alves de Lima. Rua Mauriti, 3106, Bloco A, Apto. 202-Residencial Luciene, CEP 66.095-000, Belém, PA.

▶ As edições 20 à 28 e 33 da Revista Ação Games. Bárbara de Sá, tel.:(021) 293-3857, Rio de Janeiro, RJ.

▶ SNES completo com um cartucho. Alessan Coelho Ramos, tel.:(051) 474-1317, Sapucaia do Sul, RS.

▶ Diversos cartuchos usados de SNES. Daniel Souza, tel.:(0473) 22-7748, Blumenau, SC.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Anderson Guimarães de Carvalho, tel.:(021) 269-0014, Rio de Janeiro, RJ.

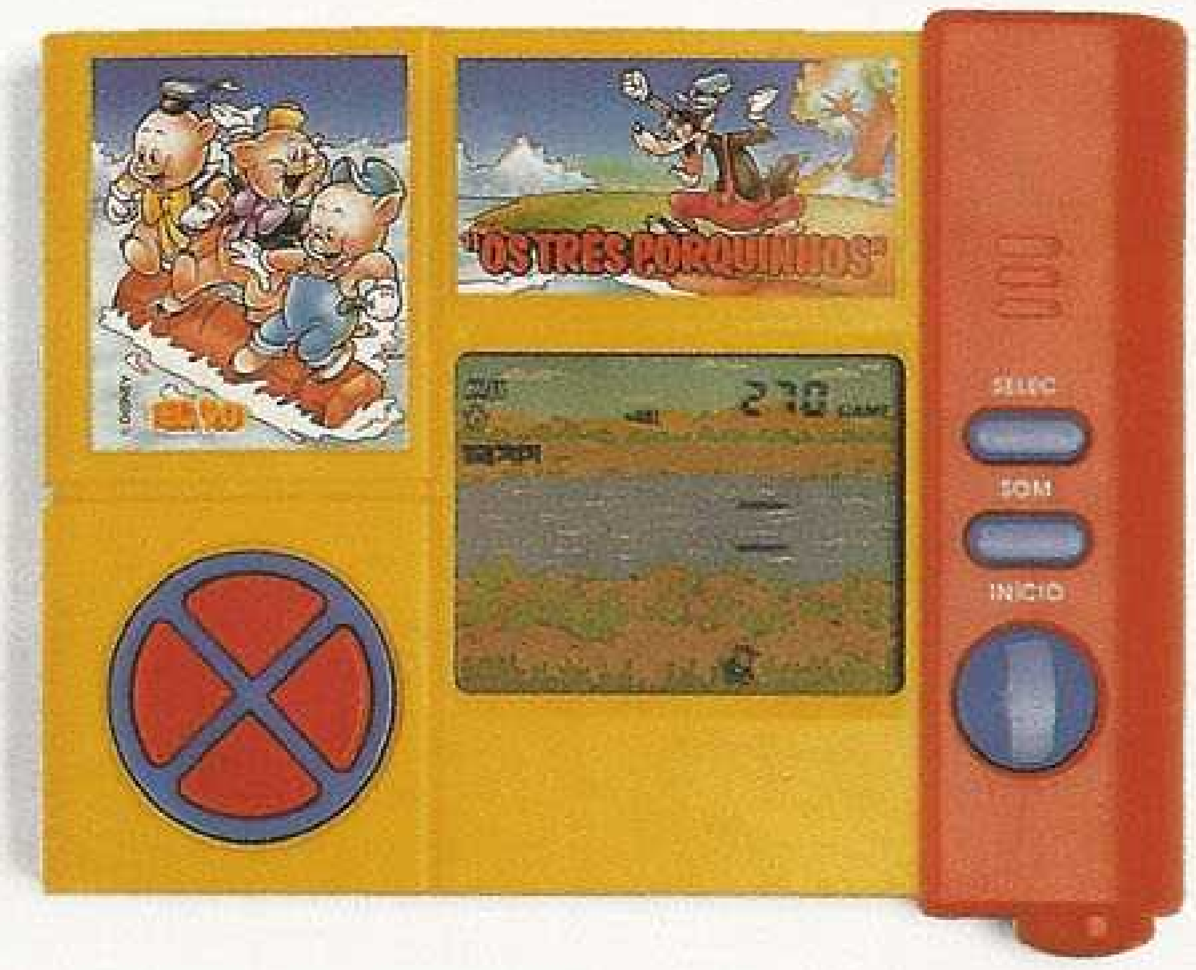
PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

FOX

COIOTES, LOBOS, PLANTAS CARNÍVORAS...

© DISNEY



© DISNEY

Ano que vem quando a professora pedir uma redação sobre as suas férias, o que é que você vai escrever ? "...Eu assisti os seguintes filmes repetidos na TV:...", ou "*...Eu ajudei o Papa-Léguas a fugir do Coyote, dei uma mão para o Mickey acabar com umas plantas carnívoras, livrei os 3 Porquinhos do Lobo Mau e consegui juntar uma fortuna com o Patolino. Depois fui tomar lanche com o Pernalonga*".
Passe as férias com as incríveis aventuras e os efeitos sonoros especiais dos novos Mini Games Série Funny da Tec Toy. Ou então, boa Sessão da Tarde.

© W. BROS.

É, ESTAS FÉRIAS VÃO SER MESMO INESQUECÍVEIS.

© W. BROS.

© W. BROS.

MINI GAME
Os pequenos grandes jogos da Tec Toy

TEC TOY

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630, edição 48**, novembro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de dezembro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800.
ANER
Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

SEU START PARA 1994

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SUPER NES
TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

As Tartarugas Ninja entram na pancadaria. Um game impecável na linha de Street 2. São 16 Mega de memória, gráficos da hora e golpes do balacobaco

MEGA
PINK GOES TO HOLLYWOOD

A marota Pantera Cor-de-Rosa numa super aventura. Ação, com visual de desenho animado e muito senso de humor

PC
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

O suspense dos livros de Conan Doyle no seu micro. Complexo e fascinante, este é um dos primeiros clássicos produzidos para CD-ROM.

ÚLTIMA CHANCE
VOCÊ AINDA PODE COMPLETAR SUA COLEÇÃO DE CARDS ANIMADOS DE SF2. FIQUE DE OLHO NAS BANCAS

AÇÃO GAMES
PARA QUEM NÃO DESISTE
ANTES DE VER O FINAL

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

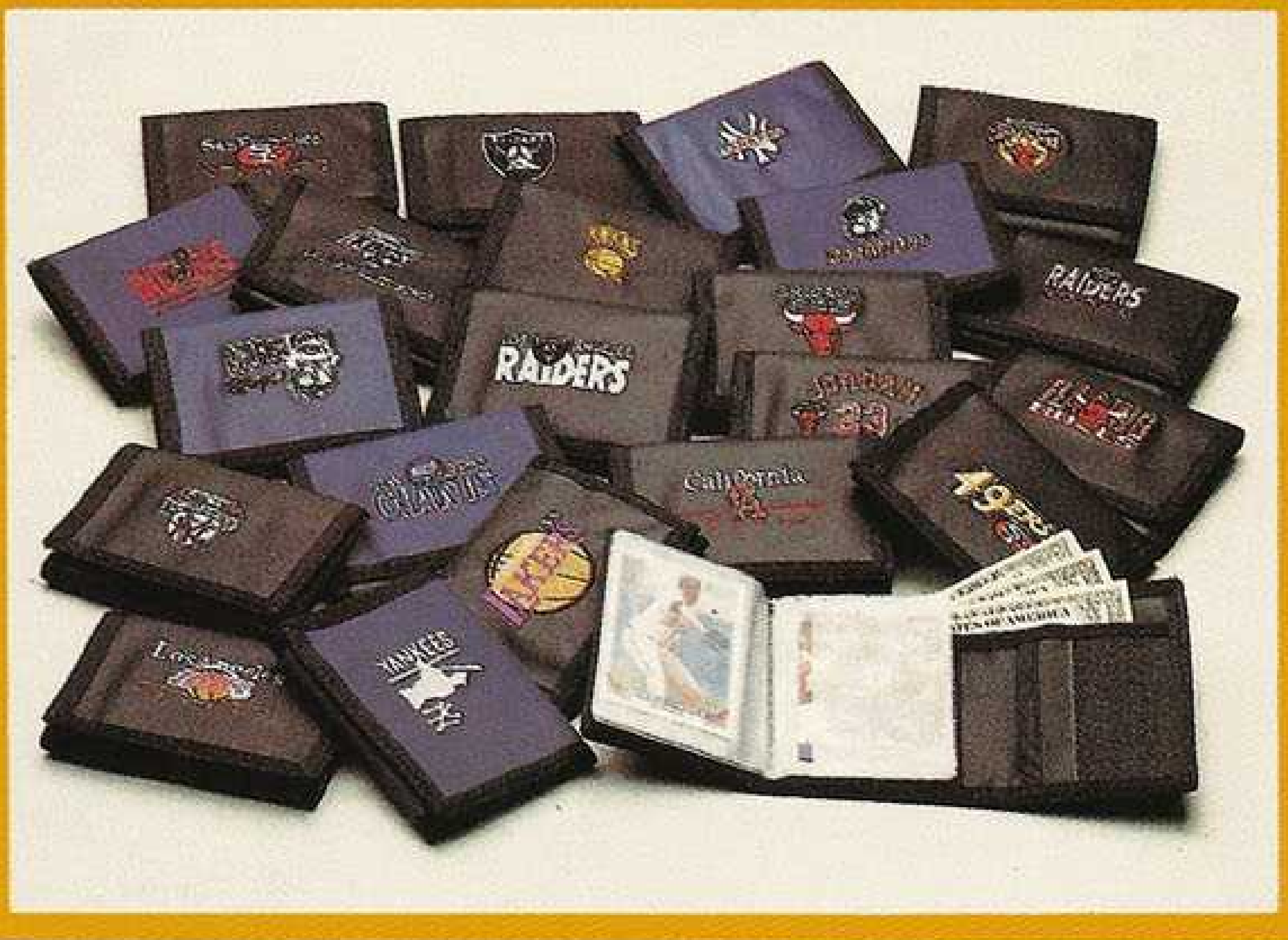
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel:/Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax®

PRODUTOS IMPORTADOS

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \
575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!



HandyVision. O videogame que é uma viagem.

Retro
AVENGERS

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision.** Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

Marca registrada de terceiros não representaca e sem vínculo comercial com a Dynacom. A Dynacom reserva-se o direito de alterar seus produtos sem prévio aviso ao consumidor.

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Ricardo Hutter

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br